PS2四大RPG权威攻略！本期随刊附送2003年袖珍游戏年历！

2003 2

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



特别策划

SEGA HELL 世嘉地狱

世嘉退出硬件市场以来最全面 最详尽的分析看点 探求不为人知的秘密！

霸气攻略

四大RPG权威攻略

宿命传说2·特鲁内克大冒险3

黑暗编年史·火焰的气息V

塞尔达传说

众神的三角力量

口袋妖怪 红宝石·蓝宝石

怒涛攻略

胜利十一人6最终版

阿尔格斯的战士

忍Shinobi 盗墓者预言

三栖人

攻壳机动队

真实与虚幻之间

总第103期

定价 8.4元

科普园地

烧录设备漫谈

无双报道

简单的美丽 DOAX

樱大战·热血青春

J联盟 创造球会3

最终幻想战略版ADVANCE

星海传说3·时间尽头

信长的野望online

F-ZERO(暂定名)

魔颤2

CAPCOM VS.SNK EO

寂静岭3

游戏年历大奉送

电软电新再携手

精美礼品等你拿




PlayStation.2
那是被称为不可突破的「领域」—
SILENT LINE
ARMORED CORE 3
アーマード・コア3
サイレントライン
在没有人能跨越的领域。
即使拥有强大的军事力量也不可能突破。
那里被人们称作“绝对领域”。
它诞生于战火之中，从令人发指的残酷中演化而来。
军事企业对于“绝对领域”空前关注，因为雷古恩的力量将左右战局——。
3D机器人动作游戏
2003年1月23日发售预定
价格:6800日元


FROM SOFTWARE
株式会社FROMSOFT
http://www.fromsoftware.co.jp/

电软六人手记

编辑手札

说话已经2003年，事过境迁，转眼电软已经成为全彩，改为半月刊了。回头看看以前的杂志，想说的太多。相信许多从创刊一路走来的读者们最有感触，希望大家在新的一年里继续与电软一起。

风林



■该得的实惠得不到，不该掏的钱却要掏，ZELDA预约特典就让不少中国玩家彻底的当了一回“冤大头”。价格在这里就不说了，反正是高得离谱。风林算是幸运，在预约后的第三天拿到，没掏多余的钞票，还免得连挨宰带放红自己亏不少。LUCK！

■年末总会很痛苦，游戏太多打不过来是一，自己眼瞧着好东西没时间玩是二，兜里没钱是三。“全机种制霸”是上个世纪的古话了，虽然现在还是不太容易实现，但真的实现后就可以得到“制霸”的快乐吗？我看未必。

■买了《缘起》，正版20元，三张VCD。说起来价格可真低廉了。都说这次《英雄》的保密程度是反盗版的一次胜利，不过风林觉得现在放话为时过早，如果盗版DVD与正版同时上市的话，冲击无疑还是存在的，要说完全不被盗或者说胜利，恐怕仍是瞎扯而已。

天师



本周开心。此卷首语动笔时，第1期电软刚截稿，可大家却已经忙起第2期来了……另，欣悉外机501中队战研D课开张大吉，超达人的高质录像即将公开，测试版SAMPLE下载完毕！天语恨不加入，把自己录制的127MB之13式表地狱GREECE无音版全程战斗MPEG压成50MB送给他们——通知已在中队下发！GGB、梦美，紧张、满足。弟子PENNY的９式僚机全生存录制中。

提示：天敏电视大师电视能录GGB，最高。GGB第一、第二援护以及猎象杀黑的究极攻略，想做随时就做了！！！天语正式向全国重度游戏爱好者通报一声，GGB、梦美DC、HALO、玛莉各代、东京巴士……VF、BEMANI、彩京系等广义ACT的深层研究文章，电软依靠强力读者群有绝对实力制作！若喜欢就来信要求影像上“电新”吧！

大话Ⅱ、国产零零漆的DVD皆阅，m(._.)m星爷！

字部



■ 塞尔达特典终于入手！附赠的《时之笛》好像是通过模拟器运行64版的ROM进行游戏的，在GC上效果表现非常完美，感动！另，希望《玛莉赛车GC》也能模拟64版出个特典。

■ 上星期去影院看了反恐题材的《临时特工》，该片虽然在国内不受注目，但确实值得一看，无论是摇身一变为CIA的“汉尼拔”，还是乔榛那韵味淳厚的绝妙配音，都令我为之赞叹。另外在捷克的外景风光也让人有身临其境之感。其实看电影跟玩游戏一样，除了少数大肆炒作的所谓大片外，还有更多不太知名的作品同样的优秀，同样的不容错过。



■ FAMI通的编辑给PS2的《WE6最终版》打了36分的高分（白金殿堂），不知GC版是否也能进白金？

PERFECT

■ 年末大作虽然声势浩大，但基本上都是续篇，真正推陈出新的游戏几乎看不到。尽管这些游戏在今天的销量不俗，但终有一天它们会成为游戏产业的负累。

■ 一个月两回的电软不知大家感觉如何？120面的容量相信是国内最大的，在完成全彩的进化后，我们将把主要精力放在内容上，争取进一步的突破。

■ 史克威尔和艾尼克斯的消息想必让游戏迷着实吃了一大惊，其实像这样强强合并的事情并不少见，比如美国在线对时代华纳的合并也是一样，时代华纳历史久，产品强，但还是与美国在线合二为一了。大家在此猜测合并内幕，不如放眼未来，看看他们的合并能不能给业界带来一些惊喜。



↑红蜘蛛、闹翻天和惊天雷的外形是早期变形金刚里最酷的！

星尘大海



■ 最近在苦修火炎的气息Ⅴ，三周目完成后攻略出炉，希望大家喜欢这个游戏。

■ VF4基本已无时间修炼，加之PS2的KOF2K入手，思想斗争激烈。

■ 30001型PS2光头告寝，年末大作不断，换一个光头？还是换一个日版的PS2？思想斗争激烈。

■ 已决定入手圣斗士冥王篇特典，和木木手拉手唱着“女神的圣斗士”等待中。

■ 知道第二次机战α将要出炉，血液循环加快，钢之魂在燃烧。

MASCAR

★ 到截稿时，WE6最终版应该已经入手了，MASCAR的足球生涯将翻开新的一章，不过最近在编辑部里的对战场数已经大大减少了。

★ MASCAR对两星期出一本杂志颇有些不适应，连续N天的加班让自己体验到了工作的辛苦，看看自己那些幼稚的作品，MASCAR还要认真向前辈们虚心学习。

★ 经过N次重装系统的经历，MASCAR的电脑终于能正常工作了，以牺牲速度为代价，装上了WIN2000SP3+IE6SP1。

★ 连续N天的加班使自己的身体极度上火，多亏有牛黄解毒片，不然MASCAR一定会变成火属性的BOSS。（牛魔王+铁扇公主）



★ 近日遇到一件怪事，居然有人把偶的笔名和某位前辈的真名联系在一起，出去蛊惑人心。



封面：忍 Shinobi

GAME INDEX

PS2

樱大战·热血青春 ··· 8
J联盟 创造球会3 ··· 10、110
星海传说3·时间尽头 ··· 12
信长的野望online ··· 12
魔颤2 ··· 13
寂静岭3 ··· 14
不思议迷宫 特鲁内克大冒险3 ··· 52
黑暗编年史 ··· 57
宿命传说2 ··· 69
火炎的气息V ··· 75
阿尔格斯的战士 ··· 84
忍 Shinobi ··· 86
创造棒球会2 ··· 110
头文字D ··· 111
梦幻之星 ··· 111
炸弹人·杰塔兹传说的炸弹人 ··· 111

XBOX

CAPCOM VS. SNK EO ··· 14
OUTLAW VOLLEYBALL ··· 108
式神之城进化版 ··· 111

GC

F-ZERO（暂定名）··· 13
生化危机4 ··· 108
幻侠乔伊 ··· 108
杀手7 ··· 109
死亡凤凰 ··· 109
P.N.03 ··· 109
零式战机击坠战记 ··· 110
1080·雪崩 ··· 111

GBA

最终幻想战略版ADVANCE ··· 11
塞尔达传说·众神的三角力量 ··· 46
盗墓者 预言 ··· 88
RPG制作 ··· 111

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
主编：杨柯来
执行主编：杨帆
地址：北京6129信箱
邮编：100061
编辑部电话：(010) 64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：(010) 64472177
广告部电话：(010) 64472180
广告制作：(010) 64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 CONTENTS

VOL.103 2003/2



爆炸攻略

塞尔达传说·众神的三角力量 完全解谜攻略
SFC超名作GBA复刻 挑战你的智慧 最强ARPG游戏 ··· 46

不思议迷宫 特鲁内克大冒险3 剧情攻略
ENIX＆CHUNSOFT年度迷宫大作 不思议系列最新作 ··· 52

黑暗编年史 暗黑攻略指南
丰富内容——分解 ARPG原创力作不容错过 ··· 57

宿命传说2 一期霸气攻略
研究攻略全面兼顾 特别隐藏助你完全驾御 ··· 69

攻略人行道

火炎的气息V ··· 75
忍 Shinobi ··· 86
阿尔格斯的战士 ··· 84
盗墓者 预言 ··· 88

特别策划

SEGA HELL
世嘉退出硬件市场以来最全面 最详尽的分析看点
世嘉地狱 ··· 32



无双报道

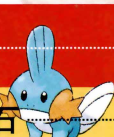
发售前紧急透入制作本社全面了解板恒伴信特别分解美女理念
小向美奈子专访TEMCO 简单的美丽 DOAX排球 ··· 4



樱大战·热血青春 ··· 8
J联盟 创造球会3 ··· 10
最终幻想战略版ADVANCE ··· 11
星海传说3·时间尽头 ··· 12
信长的野望online ··· 12
F-ZERO（暂定名）··· 13
魔颤2 ··· 13
CAPCOM VS. SNK EO ··· 14
寂静岭3 ··· 14

三栖人

攻壳机动队 ··· 96



游戏研究所

口袋妖怪 红宝石·蓝宝石 ··· 26
实况 胜利十一人6 最终版 ··· 28

科普园地

科普之声 ··· 42
烧录设备漫谈 ··· 43

格斗天书

分社在六月 ··· 38
战国之刃抢分图文攻略 ··· 39
合金弹头4 ··· 40

其它栏目

编辑手札 ··· 2
目录 ··· 3
游戏新闻眼 ··· 18
中国电玩榜 ··· 24
编辑点评 ··· 30
闯关族的家 ··· 60
大墙画廊 ··· 65
漫画欣赏：绯茶子的游戏动画体验记 ··· 80
秘技天地 ··· 90
GAMEBAR ··· 98
新作发售情况表 ··· 102
东游记 ··· 103
流行巴士GO！ ··· 104
龙哥热线 ··· 106
游戏新作情报 ··· 108
业界名人访谈 ··· 112

本期赠送：
2003年袖珍游戏年历



本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

无双报道







寻求迪达的双手…
晶球猎人 乘坐飞空艇 遨游世界！

卡莫美团

FINAL FANTASY® X-2

最终幻想X-2

莉可身后左边的那位女性，由于我们一直都没有得到官方的资料，所以现在只有猜测了！到底她在游戏中扮演什么样的角色呢？



永远的平安节两年之后的斯比拉，在讨伐了SIN之后，尤娜她们这次改变了自己的目的再次踏上旅程。《FFX》的正式续篇《FFX-2》（以下简称X-2）将在2003年春天和我们见面！！

PS2	厂商：SQUARE		发售日：2003年3月
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

幻晶球中出现的和迪达相似的身影 或许就在世界的某个角落

前作在打败罪恶源的同时，尤娜也失去了她的最爱—迪达。为了寻找他，尤娜决定舍弃召唤士的身份，再次踏上她的冒险之旅。她和莉可一起率领着阿尔贝多族所属的机械兵团－“卡莫美团”在世界各地旅行……。乘坐飞空艇在世界各地寻找晶球、全新的游戏系统、与尤娜敌对的勒布朗一伙。下面将用最新公开的画面为大家解说充满了各种新要素的《X-2》。





尤娜的新衣服显得格外开放，给人一种与被解放的和平新世界相称的全新形象。



分布在世界各地的晶球猎人，难道这是一场围绕晶球展开的争夺战？

由于制作组对PS2机能的再开发，人物的表情也比前作更加生动。看起来是不是像真的一样？



尤娜和莉可是这次旅行的主人公!?

以下是新加入两大游戏系统的全面解析！

最受人关注的要点就是自由度颇高的游戏情节发展方式。即是游戏进行后会逐步产生各种任务，并随着剧情展开可由玩家自由进行选择完成任务的顺序！当然，出发后无论去哪里都是会按照访问顺序逐渐产生各种任务的。



玩家在飞空艇中可自由选择目的地。



关键是要寻找晶球！
以各种任务的选择进行故事

“为了寻找迪达”而出发旅行的尤娜，这次的旅行的路上，主线之外就像一些“顺道”完成的小任务所得到的益处往往令人惊奇，玩家可以充分体验到任务选择系统的妙处。



任务的完成及其他

游戏中的任务是非常多的。可以完全看到所探索的某某地区的晶球内容，任务全部以文字显示，而且新的任务也由此产生。

新任务产生！

①场景	指定好要去的地方，所有可到达的场所可以预先显示出来。是否有可能发现隐藏的新场所呢？
②任务	行动之前选择目的地，相关任务内容就会显示。可自由选择是否进行挑战。
③STORY Lv.	根据任务完成数量，等级也会有相应的提升。这样你就会得到相应的过关标志和称号。
④COMPLETE	完成率究竟和什么对应现在还是个谜，是以现在故事的进行度还是全部任务的完成率来表示呢？

全部插叙都极为有趣！
Active Link 支线的追加

在特定的任务中，会忽然发生“Active Link”事件。在故事主线任务中，只有在一定的时间内不进行选择才会有特别任务产生，难道能够得到重要的情报？



Active Link

右上方的图片比塞多岛和萨纳路卡多的遗迹中发生“Active Link”事件，根据所选择的内容不同，Link数目将作不同程度的增减。



原创的故事情节令人期待

也可以无视Active Link。“不论哪里，不论何时，只要我喜欢的地方我就可以去”似乎成为了《X-2》的代名词。

对到手的晶球进行全面解析……

从世界各地的图像晶球开始，存在着各种各样不同种类的晶球。比如以发现的一种晶球为线索，根据它的提示去做就可以得到大笔的金钱等等。

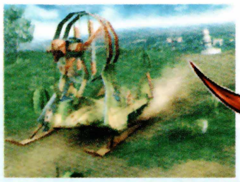


在游戏中发现的各种晶球可以带回飞空艇给同伴们调查。

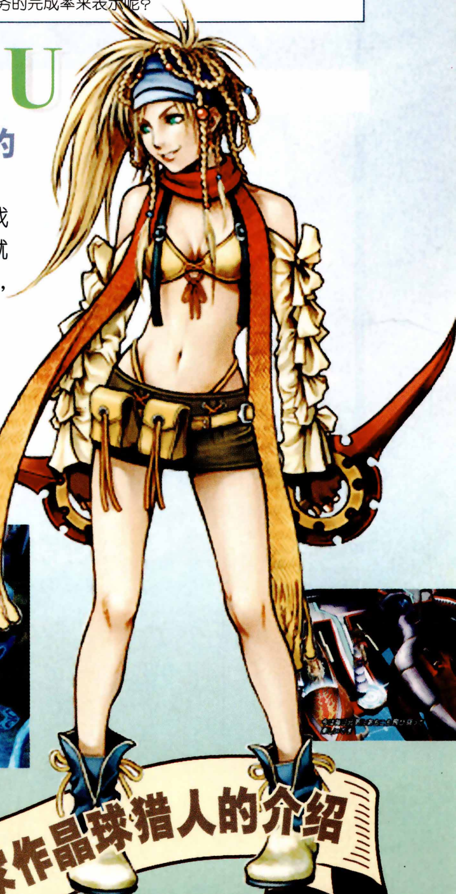
RIKKU

促使尤娜踏上旅途的阿尔贝多族少女

大胆而开放的莉可，在游戏中“露面”程度相当高。而且就是她带给了尤娜再次出发旅行，寻找迪达的决心。









用晶球一获千金!?

为了确认斯比拉的真实状况而活跃的晶球猎人

同时也是为了和活跃在世界各地的晶球猎人集团竞争!?

在前作消灭罪恶源后，调查斯比拉真正历史的活动开始流行起来。虽然记录了斯比拉历史的晶球为数众多，但是它们却又分散在各地，而且常常只有又有名声又有地位的人才能得到它们。可是晶球猎人们也有着各种各样的手段和方法找到它们。



如同彗星般出现的群星之队

卡莫美团

为了迪达而开始出发寻找晶球的尤娜加入了晶球猎人的队伍“卡莫美团”，新加入的尤娜和她的队友们在旅途中到底能发现一些什么样的晶球呢？这些晶球又会告诉他们什么样的真相呢？





这就是当初为卡莫美团命名的亚尼吉，他是莉可的哥哥。但是加入卡莫美团的目的不明。形象是渡鸟！？

卡莫美团的主要队员介绍

现在，我们所知道的卡莫美团成员已经有6名。在这里我们将对卡莫美团中各个队员的分工，作一个简单的介绍。他们在游戏中都是不可或缺的角色哦！



性格活泼，在队中很受欢迎的莉可。



收集情报是寻找晶球的关键。



尤娜

为了寻找迪达，寻找世界的真相，从召唤士一变成为晶球猎人。

莉可

队内的顶梁柱。她凭借女人的直觉总是能找到贵重晶球的线索。

达奇



相当狂热的家伙，见到他就会使人振奋。

因为身为飞空艇的副操纵员，和亚尼吉从小就认识了。实际上令人意外的是他在前作中就已登场乘坐过飞空艇了。

西拉

擅长机械的阿尔贝多族天才少年，拥有各种丰富的知识，尤其对于解析晶球相当拿手。



和晶球相关的知识相当丰富。

亚尼吉



一兴奋就会说阿尔贝多语的家伙。

负责操纵飞空艇，是莉可的哥哥。因为想和尤娜说话而在努力学习阿尔贝多语以外的语言。自认为擅长水球

经理

哈伊贝洛族酒吧的经理。选择了生活在亚尼吉所有的飞空艇内，他负责团员们的日常生活？



在西帕夫码头工作的人还有别人？

隶属于卡莫美团的飞空艇「塞路西乌斯」号进发!!





独创而奇特的设计极其出色。上方是以CG画面显示的塞路西乌斯，左边的是天野喜孝绘制的效果图。

它是鬼、龙、火鸟的混合体!

阿尔贝多族挖掘出的新型飞空艇——塞路西乌斯号。它的性能十分强大，是其它晶球猎人们所梦寐以求的飞行器。



晶球猎人中拥有飞空艇的只有卡莫美团

在空中可以自由飞行的飞空艇。最重要的是其他的晶球猎人谁也没有。

游戏中将卡莫美团视为对手的晶球猎人也为数众多

纯日式风格晶球猎人团「露比兰三人众」登场

在卡莫美团成立之前就已经存在着很多的晶球猎人组织。其中最强大的莫过于“露比兰三人众”了。他们有可能败给新成立的卡莫美团吗！？他们在尤娜的旅途中会扮演什么样的角色呢？



露比兰三人众的目的到底是……

在众多晶球猎人中他们似乎另有目的，而且部下和首领之间的关系非常分明。



Sano

一身蓝袍再加上双枪就是他的标志了，真是宛如新撰组般的风格啊。他是露比兰的手下。

LeBlanc

与众不同的晶球猎人露比兰三人众的头领。她似乎相当热衷于作战。

Uno

背着巨大盾牌为武器的巨汉，从对话场面上可以看出他在消除了与人隔阂后还存在轻佻性格的一面。



随着游戏进行会成为伙伴！？

露比兰团一直深藏不露。他们的目的是拯救斯比拉！？是否会和卡莫美团联手呢……。



争夺晶球！？

晶球争夺战达到白热化是势在必行的。除了晶球猎人以外，还会有夺取晶球的“敌人”登场。



“这些家伙”究竟是受谁指使？从游戏的会话中我们可以发现他们对卡莫美团有一定的了解。他们的目的果然是……

游戏中依然会有战斗出现

因为竞争对手的存在，战斗是不可避免的了。比如在寻找晶球的时候，就会和其他猎人发生正面的冲突。



其他晶球猎人们

少年团

同样是为了寻找晶球而成立的“少年团”，首领是前作中登场的巴塞。相信大家还记得他们吧！

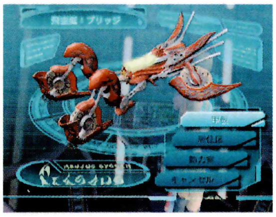




「露」到底是什么！

「露」是开启宝藏的钥匙！？看来要得到晶球就必须解开这个谜题。

飞空艇内部大公开



甲板

亚尼吉的演奏会？他在这里扮演一个新角色吗？



居住区

塞路西乌斯内备有寝室。船内空间相当大。



舰桥

塞路西乌斯内的舰桥，操纵员是亚尼吉。



梅奇老师的话

斯比拉大地的活字典，梅奇老师在《X-2》中依然健在。这次就是要请教他有关晶球猎人的事了。



身为尤娜的FANS，梅奇感动的和尤娜握手的画面。

梅奇老师的感谢辞

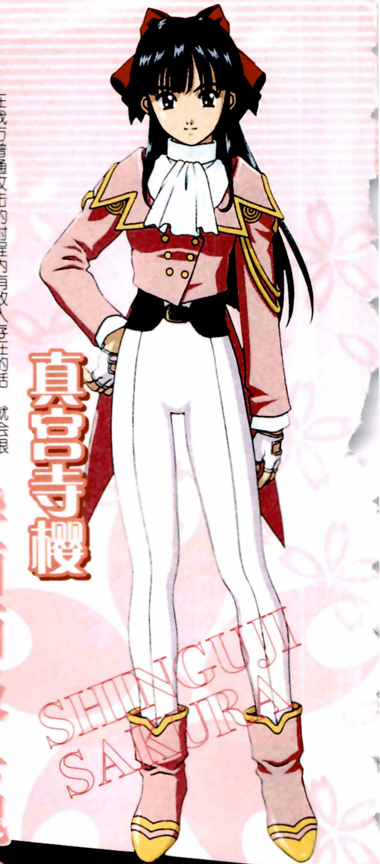
这两年来……每天都让人很激动。
在尤娜小姐打倒罪恶源后，每个人都认清了艾邦教的真面目……
虽然不能说过去让斯比拉陷入混乱是件好事，但这绝对不是无意义的混乱。现在新的斯比拉充满了生气，并刮起一股真实运动的旋风。
找到隐藏在寺院中那些过去被扭曲的斯比拉的真正历史……这是一项吸取过去教训从而走向新时代的伟大运动。
参加真实运动的人们开始前往世界各地探寻被埋没的晶球。然后再研究其影像找到过去斯比拉真正的历史。
现在以探寻晶球为生的行业也产生了，并开始逐渐兴盛起来。
晶球猎人啊，你们第一个背负上了十字架…也罢，和年轻的伙伴们一起踏上寻找晶球之旅也是一件快乐的事啊。
努力解开过去斯比拉的真相，了解其真实的意义，解开所有的疑点吧。

无双报道





在我方普通攻击的射程内有敌人存在的话，就会根据大神与队员们的相性和信赖度发动友情合击。



动作性与战略性兼备的大魄力战斗即将展现在樱迷面前!

最新登场的樱大战的战斗系统是人们关注的焦点。游戏采用的ARMS系统是将多种类型的游戏要素融合在一起的系统，既有动作游戏一样的移动方式，还有类似战棋游戏的在规定时间内作出攻击的内容，总之一定会给玩家带来新鲜感觉，超级复刻版的魅力尽在其中。



游戏由冒险和ARMS的战斗组合两部分构成，信赖度的数值将影响到双方的变化。

「ARMS」丰富多彩的特殊攻击

「ARMS」是Active & Realtime Machine System的简称。根据信赖度的不同，会有同伴的协力攻击、队员固有的特殊攻击、己方攻击瞬间同伴乱入合击、友情合击等丰富的攻击模式，这种带有偶然性的系统设定是战斗进行中的看点之一。



模拟战斗的进化形态将在这里展示!

サクラ大戦 ~熱き血潮に~



PS2	厂商：SEGA		发售日：2003年春
	类型：AVG+SLG	价格：未定	监制：广井王子




由DC版3代演化而来的ARMS系统将在本作中复活，让玩家们再次陷入樱花的热潮。与系列前作相比，「热血青春」的魅力是更加成熟的设定和更加绚丽的画面。

履行队长职责根据战况下达命令
确保每一次战役的最终胜利！

大神的机体有名为“队长”的特殊操作命令，能够根据命令中“风、林、火、山”4种作战方案决定花组的战斗方式。而且在菜单画面还有情报命令和通信命令，前者可以浏览敌人的性能数据以及特殊攻击时攻击能力的变化，后者可以确认战斗中需要注意的要素。



使用情报命令可以确认状态，这是玩家必须关注的选项！

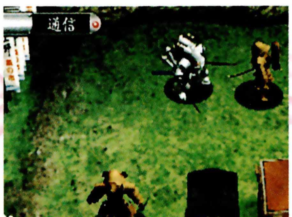


敌机的详细数据可以使用情报命令查询，非常方便。

“风林火山”的作战指示



重视攻击力还是重视防御力，队员们会根据大神的指示决定自己的行动。



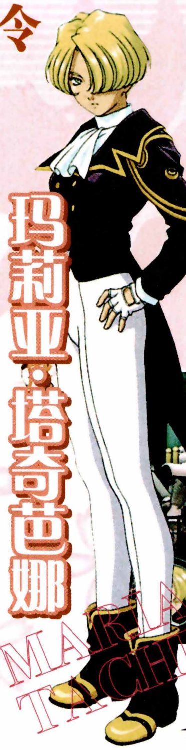
通信命令好像战斗时的作战目标一样。

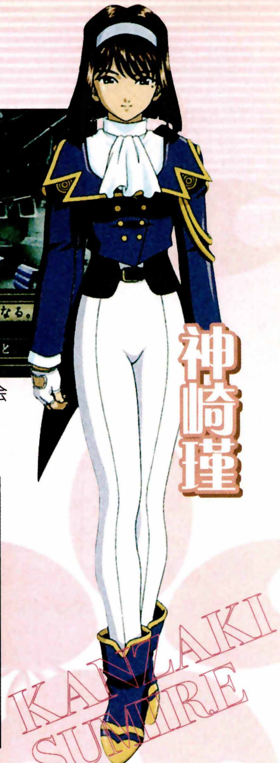


有关战斗的对话，在出击前可能会有影响信赖度的LIPS发生。



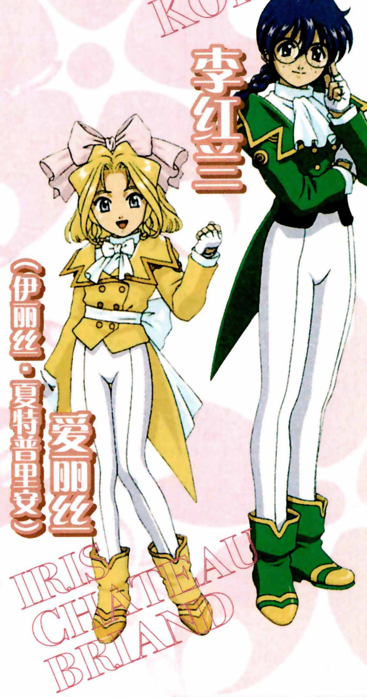
在武器库中队员们搭乘的灵子甲胄·光武号待命出击。













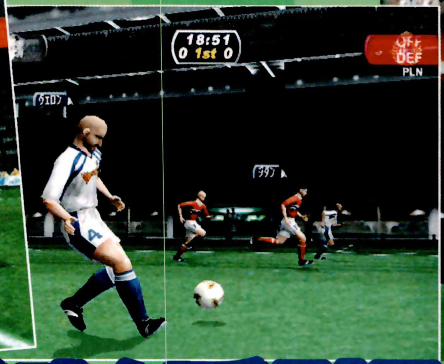
电光一闪拔剑而出，收剑时敌人已经土崩瓦解。这招冲裂斩是樱花机的特殊攻击。



发动特殊攻击打跨敌人！



大神机体有强化攻击力的「超级化」特殊攻击，因此是战斗的主力。


下面给大家介绍在国内有极高人气的『创造球会』系列最新作的情报!!

全国《创造球会》的FANS，让大家久等了!!自从对本游戏将要发售的消息作了预告以来，就没有给出其具体报道，这次我们就汇总了手头的资料给大家带来了关于该作的最新情报!!

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!3

PS2	厂商：SEGA		发售日：2002年冬
	类型：SLG	价格：未定	其他：——




←↑玩家在作为该球队代表人的同时还要监督球队的所有运营及其相关事项。

你的"足球激情"会使球队变得更加强大!!

创造自己喜欢的球队，集合自己喜欢的选手，通过参加各种规格的比赛测试自己球队的水平.《J-联盟创造球会3》(以下通称《创造球会》)系列终于使足球FANS的梦想成真。预定今冬发售的最新作品是继1997年发售的世嘉土星版《2》发售以来命名为《3》的全新正统版本。本作在系统上做了较大的革新，不仅在练习系统上变得焕然一新，而且令人兴奋的是，根据厂商和FIFPro所签订的契约，大家在游戏中将可以使用4000名以上用实名登场的外国选手，其中不乏一些明星球员。更加有乐趣，更加容易上手的《3》理所当然的成为所有足球FANS关注的焦点。

『创造球会』就是这样的游戏

在《创造球会》系列中，玩家可以自己创立属于自己的球队，球队的运营，选手和工作人员的人事变动，选手的育成等所有和球队相关的事项全都可以由自己决定，它是育成模拟类足球游戏的代表作。尽管本游戏虽然还是要以J-联盟冠军为目标，但今次《3》的主题之一就是“由J联盟到世界”。玩家带领的球队将站在J联盟的起点上展望“世界冠军”这个究极目标。

经营 提高设施的质量

通过良好的经营管理增加并扩建练习设施和运动场、休息更衣室等相关设施是游戏的目标之一。如果各种设施完备的话，练习效果也会相应提高，同时还可以增加收入。



↑美女秘书的身边，就是你平时进行经营管理的办公室。

育成 以练习来提升能力

在《创造球会》中选手的能力并不是固定的，通过练习、留学、比赛等事件以及根据年龄衰退等现象可以产生各种变化。为此，在游戏中通过练习来提高队员的素质是相当重要的。而且，通过各种练习项目的组合搭配，玩家还可以培养出自己喜欢的各种类型选手呢。



↑玩家可以自己来组合练习的项目，也可以把它委托给雇来的监督。

比赛



比赛之前先要将战术传达给队员们，因为在比赛中你只能作出简单的指示。在《3》中，监督考虑的各种方案可以通过比赛反映出来。详细的情况请看我们以后接续的介绍。

4000人以上实名登场的外国籍选手

无双报道

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE
最终幻想战略版ADVANCE

由于发售日定为明年的情人节，随着时间将近，《最终幻想战略版ADVANCE》也将逐渐揭开神秘的面纱，这次的最新情报将展现给大家新角色和战斗系统的第一手资料！希望大家能在情人节那天得到一份特殊的祝福。



FF世界的象征 召唤兽和水晶闪亮登场！

说起FF世界的象征，不能不提到召唤兽和水晶。《最终幻想战略版ADVANCE》的种族象征“神兽”是和水晶共同登场的。这次要介绍的神兽是堕落天使亚鲁提玛。在FF系列中它一直是被冠以究极魔法之名的神兽，其威力之强大自然可以想象得到，在本作中也担任了非常重要的角色，在本游戏中起了重要作用。



在战斗中根据操作指令可以召唤出神兽，但是能否无限制地使用这种强大的攻击方式呢？

焦点 各个种族的守护神和水晶之间的关系？

在茵芭利斯各地都出现了不可思议的现象。马修一行人在调查事件的真相途中遇到了放出神秘光芒的水晶以及守护神兽。水晶对于异世界茵芭利斯而言起着不可或缺的作用，然而不知何人对神兽下达了监视水晶的命令。马修一行人为了把水晶解放出来而借助了其强大的力量。但是，神兽是为了守护茵芭利斯众多种族而存在的，并不是每个种族都可以召唤的。右边介绍的堕落天使亚鲁提玛是可以被恩莫族所召唤的，其他种族都有着各自的守护神兽。每个守护神兽的能力和特技不尽相同，合理地运用每个守护神兽，让他们的特点得到充分发挥，是战斗胜利的关键。


莫古利的守护者是法姆法莉托。神兽并不只有一只，有很多神兽可供选择。


神兽和水晶见面，该怎样才能从他们那里得到力量呢。


异世界茵芭利斯之所以发生异变是因为水晶被封闭在深处吗？

堕落天使亚鲁提玛

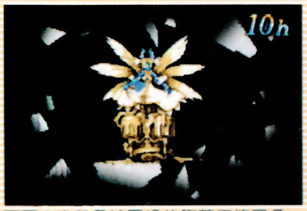


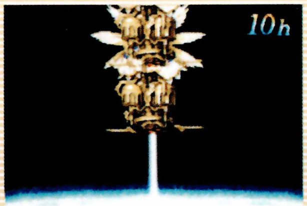
堕落天使亚鲁提玛是深藏强大魔力的种族恩莫族的守护者。背上有着3对光辉之翼，这是一个给人以女性印象的神兽。上身是手提裙摆的女性，下身的脚部是一个巨大的机械炮。看看那炮的口径，当她飞上天空发射雷射光时，其无比惊人的威力可以想象。

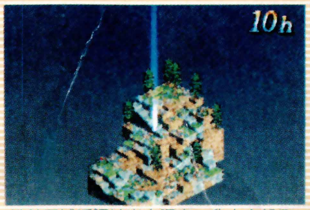
GBA	厂商：SQUARE	发售日：2003.2.14	
	类型：S・RPG	价格：5800日元	其他：——

奇迹之光的究极强大之破坏力!!

召唤堕落天使亚鲁提玛时的魄力画面大公开！在被光所包围的广泛区域内，大面积的敌人悉数倒地！


画面中央就是被召唤的堕落天使亚鲁提玛。翱翔在天空中！


由大地飞向宇宙的亚鲁提玛，发射出致命的卫星激光束！


战斗区域瞬间被光束照亮！敌人全部倒下，这是恐怖来临的前兆。


所有敌人被笼罩在召唤兽特技的巨大光束下！

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

PS2 星海传说3

厂商：ENIX/tri-Ace		发售日：2003年2月预定
类型：RPG	价格：7800日元	其他：——



一拖再拖的重量RPG“星海传说3”暂定今年2月推出，随着发售日的临近，我们也将逐步揭开其神秘面纱。这款患上严重“延期症”的作品到底神秘在什么地方呢?

←在游戏中人物的移动非常流畅，没有丝毫的延迟现象。本作也支持PS BB套件，在运行中更加需要画面的稳定。

下面就来看看“星海3”的先进程度吧!!

先进1:支持5.1 Dolby Pro Logic Ⅱ,完美表现临场感!

这次开发商tri-Ace使用了众多硬派技术，力图挑战PS2的硬件极限。其中最大的突破就是支持5.1杜比音效，只要玩家拥有支持该技术的音响，在家中立刻就可以体验到RPG前所未有的全新震撼，临场感翻倍！而且并不是只有在播片时才有，在战斗中5.1的用处就更为重要，连敌人的所在位置都可以闭着眼睛知道哦！



↑在游戏中通过5.1声道的威力，用耳朵就可以判断出敌人的位置所在。场面身临其境。



先进2:画面无闪烁，逐行扫描OK!

这不用多说了，鲜明且无锯齿的高清晰画面得见！在PS2的游戏中，支持逐行的游戏也是凤毛麟角哦！



←再复杂的画面也完全没有闪烁，业已达到PS2的极限。

先进3:16：9对应，战斗地域宽广!



→宽屏幕的效果令玩家视野更加广阔，画面一览无余。

看到这里真是编者自己都佩服制作公司了，“星海3”真是先进的游戏啊！游戏支持宽屏幕电视，这样玩家所见的视野将更加宽阔，尤其是在战斗中，真是看得一清二楚！

先进4:采用60fps与Streaming，无比流畅自然!

60帧刷新与毫无耗损的音乐传输两大技术的支持，使得游戏画面看起来非常流畅，玩家在控制人物移动、战斗时都不会有任何延迟的现象。



←每一秒钟可以显示60张图片，打破以往任何RPG的效果。玩起来后，能够发现角色的动作更加圆滑。

PS2 信长的野望Online

厂商：KOEI		发售日：2003年3月预定
类型：在线RPG	价格：未定	其他：——



已经于2002年12月展开β测试的光荣大作“信长的野望Online”，也是光荣在家用机领域的第一款MMORPG游戏。继SQUARE以及CAPCOM后，光荣也加入了PSBB的大支持活动。



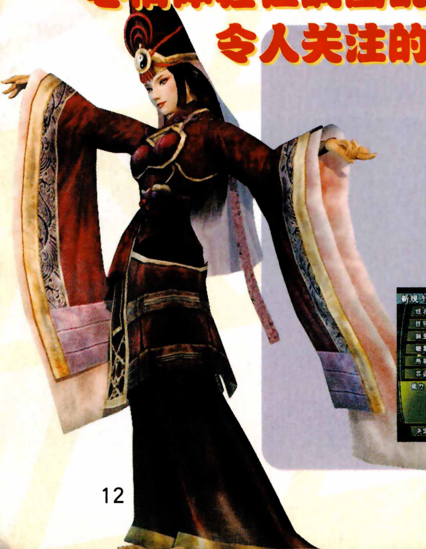






尽情体验在战国乱世中的生存之道!

令人关注的全新系统营造在线乐趣!



随心所欲的制作属于自己的角色

玩家可以在六个字以内（名字与姓氏），使用汉字、平假名、片假名来为人物取名字。除了设定职业之外，还可以设定人物的脸、发型以及出生日期。不仅如此，在游戏中玩家通过逐步成长，还可以随意分配点数来增长自己的能力值，非常自由。



跟现实中一样自在看到对方打个招呼

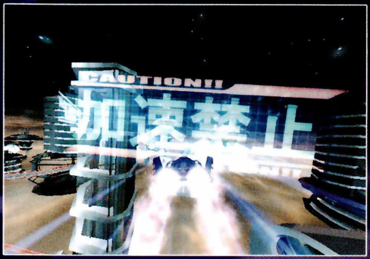
面对远处的人，玩家可以选择“对象”模式来进行沟通，而若是自己的同伴则要选择“同伴”模式来对话，只要切换对话的模式，玩家就可以随意的与人交流了。比较有趣的一项是“高声”模式，如果使用的话，自己与同伴的交流就会被别人听见……很真实的设定啊！



GC F-ZERO

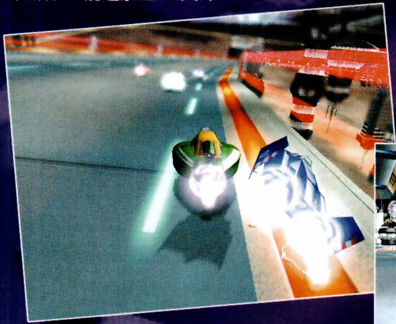
厂商：NINTENDO/AMUSEMENT VISION		发售日：2003年春预定
类型：RAC	价格：6800日元	其他：——

近未来的宇宙疯狂飚车大赛 尽情体验超越音速致命快感



↑赛道中经常出现大型的障碍物，如果不注意的话很容易被迷惑。在高速运动中，也要留心陷阱。“加速禁止”(笑)!

在101期中我们为大家特别采访了任天堂与AV双方的制作人，从中我们了解到了该游戏的魅力所在。这次我们特别展示该游戏的全新图片，希望能够令广大玩家彻底感受到游戏在画面上给人的冲击。另外，我们也会在近期全面收录最新影像动画，敬请关注。



↑在游戏中，z经常与对手发生激烈的碰撞，这也是必要的取胜手段。

充满魄力的画面！

↓飘浮在空中的飞车，拥有极高的速度。在启动的一刹那，飞奔而出!

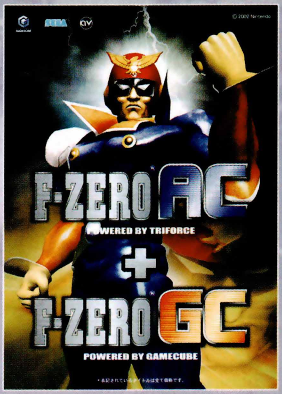


法尔康队长参见！家用、街机同时发售！

曾经在“全明星大乱斗”中登场的队长同志，外形极酷，在格斗方面也有一套，在赛车场上也是老手了。



←法尔康队长登上飞车，可见两者的比例大小。驾驶员坐在车头部分，赛道情况一览无余。

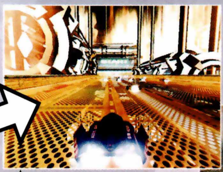


原始

二维赛车速度的最极限 挑战超任硬件处理速度



↑超任版的画面，利用二维画面展现高速运动。



进化

三维赛车速度的极限 挑战任天堂最强硬件

↑→ 完全进化！最新“F-ZERO”画面充满魄力，令人叹为观止。

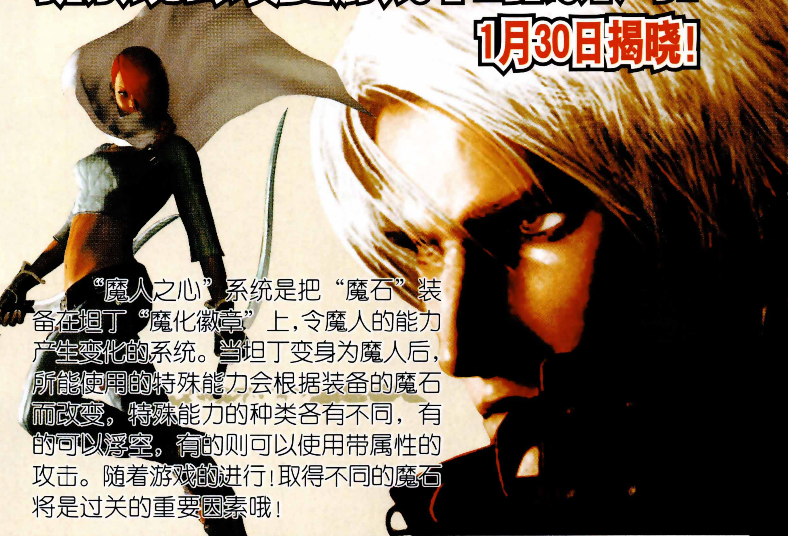


PS2 魔颤2

厂商：CAPCOM		发售日：2003年1月30日
类型：ACT	价格：未定	其他：——

新系统会改变游戏中的战术吗？ 1月30日揭晓！

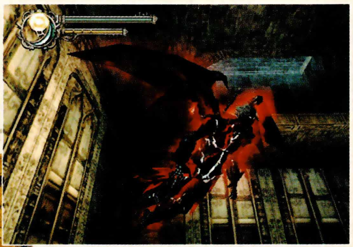
发售日逐步临近，其系统终于明朗化了！大家还记得前作中坦丁会根据手中的武器而变身为“雷之魔人”或“炎之魔人”吗？变身后的坦丁可以使用两种魔人不同的特殊能力。而在本次的最新作中，则是采用了新的“恶魔之心”系统，玩家不需要换武器就可以随意使用各种魔人的能力了！



“魔人之心”系统是把“魔石”装备在坦丁“魔化徽章”上，令魔人的能力产生变化的系统。当坦丁变身为魔人后，所能使用的特殊能力会根据装备的魔石而改变，特殊能力的种类各有不同，有的可以浮空，有的则可以使用带属性的攻击。随着游戏的进行！取得不同的魔石将是过关的重要因素哦！

引发[魔人之力]的恶魔之心系统

→坦丁发动“魔人化”，变身成魔人后，即可使用装备在魔化徽章上的魔石之力了。在使用“飞空之心”后，坦丁可以浮在空中，任意移动，并抛出手中的剑来攻击敌人。游戏中的攻击方式大幅增加，要充分利用才能顺利过关。





←恶魔之心系统让坦丁的攻击变得多姿多彩，搭配各式各样的魔石将来袭的恶魔杀个片甲不留！比较于前作，续集在画面上又有大幅的提升。从人物的动作到武器的光影，都给人带来十足的爽快感。完全将前作压倒。





XB CAPCOM VS. SNK 2 EO

厂商：CAPCOM	发售日：2003年1月16日	
类型：FTG	价格：4800日元	其他：——

CAPCOM招牌格斗登陆魔盒 XBOX Live完全对应 通信对战火热



近两年来格斗游戏中最强的作品“CAPCOM VS. SNK 2 EO”终于落户于XBOX之上，凭借最强硬件的威力再度拉开一场腥风血雨。

隆、豪鬼、霸王丸、八神等总势48人，CAPCOM与SNK两方所有著名角色再次登场，这次CAPCOM利用了在DC上已经发展成熟了的网络技术，强力支持XBOX LIVE架构，玩家只要安坐家中，即可享受到与人对战的巨大乐趣了。另外，XBOX LIVE中最吸引人的谈话交流技术也可能会运用到本作当中。



活力四射

本作基本上是GC版本的完全移植，即“EO-ISM”系统，玩家只要动动右边的类比摇杆就可以轻易使出各种必杀技，对于初学者来说无疑有着巨大魅力。除此以外，XBOX版本完全集合了其他版本所有的优势，画面、音效、读碟、游戏模式等各方面都无与伦比，堪称最强的格斗游戏。



总动员 格斗明星



魄力无比



爽快



压迫



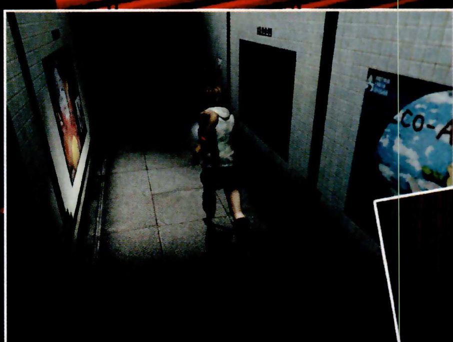
狂击



PS2 寂静岭3

厂商：KONAMI	发售日：未定	
类型：AVG	价格：未定	其他：——





↑令人窒息的恐怖感与独特的世界观，而在全世界赢得高度评价的“寂静岭”系列，第一次出现女性主角莉莎。在游戏中，莉莎为了自己的生存而拿起武器与异形生物战斗。除了在系列中玩家熟悉的手枪与钢管之外，这次还特别追加了冲锋枪，射击速度与破坏力都与以前大不相同。



无尽的恐惧 无尽的挣扎



↑“寂静岭”系列在剧情方面设定出色，从目前公布的资料看，本作的情节也将十分精彩。主人公莉莎表面上看是个脾气急躁的人，且经常喋喋不休，其实是个心地善良、观察仔细的女孩。在黑暗中，莉莎的行为会给玩家以提示，各种道具都逃不过她的眼睛。





拿起武器奋斗到底 恐怖大作挑战你的承受极限 2003年发售

KONAMI的心理恐怖大作“寂静岭3”再次有新画面公开。这次话不多说，让我们一起来再次接近恐怖吧！

小向美奈子
对于话题新作的直击采访



简单的美丽
乐趣不只是排球

Profile

小向美奈子●1985年5月27日出生于东京都。血型AB型。身高156cm，三围B90，W58，H85，受到好评的美奈子等身大小的模特正在日本接受预约！我们这次的采访活动的主角就是白雪聪明的小向美奈子。

访问厂商 **TECMO株式会社**

话题游戏名称 **「死或生极限沙滩排球」**

人气偶像小向美奈子与剧情取材班完美组合，深入有着“美少女工厂”的TECMO进行直击报道。在这里大家将进一步领略期待中的DOA排球的各种情报！而近来在业界相当活跃的制作人板垣伴信也将为诸位带来满载开发机密的制作者访谈。在发售前期，DOA排球的最新情报仍会不断公开，广大DOA迷准备充电！

温柔的美奈子小姐将率先体验『死或生极限沙滩排球』的激情！


穿着性感比基尼的格斗明星亭亭玉立，她的魔鬼身材好像丘比特之剑，在顷刻间将我的心征服！





死或生极限沙滩排球

XB	厂商：TECMO	发售日：2002.1.23
	类型：SPG	价格：7800日元　监制：板垣伴信

被许多玩家喻为“最耀眼”的运动游戏的DOA排球终于可以试玩了！小向美奈子将代表广大玩家走访TECMO为大家发回试玩报告。漂亮的美奈子小姐与性感的泳装女神即将登场。

要点关注 接续披露 ① 对摄影系统的意外好评！

看过上期介绍的朋友一定还记得，游戏中的相机可以自由切换拍摄角度，如今这个系统已经得到了大家的一致好评，这样我们就可以把女神们的各种动作记录在案。“可以用相机从各个角度进行拍摄，而且操作很方便，这一定对FANS们有很大的吸引力啊(笑)！(板垣)


试玩取材如同左边的情形，用Y键来切换相机，用R键来缩放镜头。全部完成后会是怎样的操作方法呢？这可能要等到游戏发售才能大白天下。


「角色动作可以用动画回放功能再现」，板垣先生说明之后美奈子就迫不及待的开始体验了。「下次一定要把你的动作用在摄影系统的动画上(笑)」，虽然板垣先生这么说，但是他真的会在以后的DOA系列中使用美奈子的动作吗？！

角色动作很真实，操作也简单有趣！

——美奈子在运动方面是个多面手，中学时代也打过排球。对于一个有运动经验的人看来，这次的DOAX究竟是一个怎样的游戏呢？这次的体验试玩和访谈还是从最关键的摄影系统开始吧。

小向■每位角色的动作都很逼真啊！而且样子也特可爱，就好像生活中的美女一样！

板垣■谢谢。现在就试试这个游戏吧！非常简单，只要按几个键就可以完成操作了。

小向■啊？可是我还不会玩啊！

——虽然美奈子这么说，但是游戏操作真的相当简单，只需要两个键就完全OK了。一场比赛下来结果是6/7，实力也旗鼓相当。

小向■这个真有趣！简单又好玩，人物动作如此逼真，是不是参考了许多写真集等相关资料呢？

板垣■呵呵，其实开发小组也参考了小向美奈子的写真集呢！

小向■真的吗？在哪呢？

板垣■这些工作不是我做的(笑)！我们肯定在泳装和动作方面进行



「角色动作流畅自然，看起来很有亲切感」(美奈子)



零点关注 接续披露 ② 迷你游戏非常有趣！

「走踏板的小游戏真好玩！」，美奈子对迷你游戏也很热衷。根据按键强弱力度确定跳跃的距离，因此要在确认落脚点之后再按键。如果失败的话就会“扑通”一声掉到游泳池里，只好从头再来。



美奈子第一次玩就取得了8秒7的好成绩。「我的最好成绩在8秒左右，所以你还有很多的进步空间」（板垣）



运动全能的美奈子对游戏却是一副郁闷的样子，不过在板垣的细心教导下，马上就上手了，而且成绩不错，果然进步神速啊！

零点关注 接续披露 ③ 操作的简单中蕴藏无限乐趣

美奈子的第一次上手就发挥出了让人想象不到的潜力！「我第一次玩就融入其中了，感觉很兴奋。」（美奈子）板垣对她的表现也很欣慰，自己的心血总算没白费。



用到的按键只有两个，取材试玩时按键的功能是「A键=击对手的来球」、「B键=不击对手的来球」。这就是最终决定的设计吗？



美奈子不愧有相当的排球经验，第一次玩就有这样的好成绩。「角色动作相当棒！没有一点不和谐的感觉！」（美奈子）。

零点关注 接续披露 ④ 小霞的忍者泳装是大家的目光焦点

由于平时有过拍摄写真集的经验，所以对角色穿的泳装相当的留意。「设计的款式和颜色都很可爱，我很喜欢。不过最引人注目的还是小霞的忍者装束的泳装！感觉很羡慕小霞啊！」（美奈子）



「真的很想试穿这样的泳装，款式简直可爱了！说不定在游戏发售后会大流行呢！」（美奈子）



美奈子小姐在板垣的工作室翻阅了大批设定图，大饱了自己的眼福。可是普通玩家还要苦等游戏发售！

了大量的实物参考。

小向■真是有点不好意思（笑）！除了沙滩排球外还出过什么运动游戏吗？

板垣■嗯！确实考虑过制作一些滑雪、海滨绳梯等小游戏。但是对于我们来说，制作很多简单的迷你游戏，还不如一心一意的制作一款出色的好游戏。

小向■原来如此，不过好像可以从网络上下载各种泳装的样式吧？

板垣■最初是这样打算的，但是下载容易给人一种零零散散的感觉。不如用一张光盘收录很多的内容奉送给玩家来得亲切一些。

小向■这个游戏只对应XBOX吗？我只有PS2啊！

板垣■是啊！玩家们（期盼移植）的愿望确实很强烈！最近跨平台的游戏非常多，但是我们的目标制作最出色的游戏，所以没有多余的力量在其他主机上同时开发，而且我们也不喜欢委托其他公司进行移植，所以目前大家只能在XBOX上玩到这款游戏。

小向■最后，发卖延期的理由是什么呢？

板垣■虽然已经做到可以发售的程度，但是我们希望把它做到极致，做到真真正正的简单好玩。我们到现在为止还在继续制作着那些作为游戏角色的女孩子们，我们要努力到最后！

小向■真的非常的敬业啊！虽然延期发售让人遗憾，但我们还是会耐心等待的。

虽然游戏中排球部分的操作非常简单，但是我们制作的相当认真。「我们研究过许多排球游戏，但是大多数都是只注重游戏性，没有太多的运动成分融入其中。于是，我决定参考网球游戏来进行制作。我认为只有改变着眼点才能改变游戏的乐趣，这款DOA排球就是基于这样的考虑开发的。」（板垣伴信）

TECMO Team NINJA
DEAD OR ALIVE
Xtreme Beach Volleyball
首席制作人

板垣伴信

Tomonobu Itagaki



「排球的部分可是花了很大功夫制作呢！」（板垣）

卷首特评 SOCCP!!

焦虑与猜疑中，业界的爆炸消息一个胜过一个
在这谣言四处游荡的年代！！

谣言总是恰如其分地出现在该出现的时候，有时简直比时间本身还准时。

比如说现在就是出谣言的最好时机：圣诞马上就要来临、GC与XBOX大主机争夺老二位置的最后一战马上就要展开；ENIX刚刚整合了SQUARE、业界板块方才开始第一次颤动；索尼开拓中国市场、大陆游戏玩家准备迎接春天到来……敏感的时间触动着敏感的神经，爆炸的消息一个胜过一个，把上半年的沉闷气氛一扫而光。



↑惊人的合并消息令业界草木皆兵。

虽然事关己好，但像如今连硬件饭斯也为这些新闻而赤膊上阵、兵戎相见的情况似乎并不多见－至少我是没怎么看到过。XBOX在欧美的成功，加上SQUARE·ENIX(以下简称S·E)显而易见的对任天堂的逼迫，使任天堂的拥趸感受到了从未有过的巨大压力，所以，想象似乎是必然而且必需的。所以，也就在S·E合并的消息刚刚让一部分人先兴奋起来的时候，“任天堂要收购世嘉”、“任天堂要收购CAPCOM”、“任天堂要收购NAMCO”、“任天堂要与索尼打PS官司”等等惊人传闻打着“内部消息”、“机密情报”的旗子开始出笼，把屏幕前玩家的下巴惊得一个个脱臼——据说某城市口腔科门诊数在近一周里上升了近30个百分点，也不知是否与此有关。

这至少说明了一件事：任天堂是要反击的。或者说，即便这个习惯于闷声大发财的公司自己打定主意准备做缩头乌龟，全世界的拥趸也绝不愿放过把它拖出来的机会。而且以老谋深算著称的任天堂从来都是退一进万后发制人，所以这反击，简直已经是“确乎”的了。

东西方文化的差异，使得东西方商业行为的内涵也产生了巨大的差异。在欧美人眼里，合并、购买这种商业行为实在太多太正常，所以其中的理由也总是简单而直接，不过这并不通用在善于用礼仪的外表



掩饰内心的日本商人身上－对于他们来说，台子下的东西似乎总是要比台面上的敬语惊心动魄得多。买下洛克非勒大厦与哥伦比亚制片厂对美国人说起来也许没什么，但对日本人来说意义便大为不同。敏感的人可以料想S·E对任天堂的冲击以及由此带来的任天堂的反击，其激烈程度，也许都将远远超过目前业余选手的想象空间。

发球权转到了岩田聪手里，任天堂是必然要开始唱戏的。就在笔者成文后的两天，传说中的任氏爆炸新闻应该将会如期而至。真的是收购CAPCOM？真的要推出新掌机？在现在这一时刻，没有人会知道。

这样最好，因为这留下了足够的想象空间，在这谣言四处游荡的年代。

（本刊特约撰稿人/王俊生）

谣言令大作动向更加扑朔迷离

与前面报道的收购谣传相对应的是，许多关于软件的传闻也弥漫于业界之中。不过与之不同的是，这些传闻的可信度普遍较高。毕竟开发一个游戏比并购一个厂商要容易许多。下面本刊将这些传闻进行汇总，分别如下：



1．来自互联网的消息说，史克威尔正在为GC开发PE的最新作“寄生前夜REBRITH”，预定2003年发售。

2．根据美国游戏杂志EGM的消息，目前有7款XBOX的网络RPG正在开发中。其中比较重头的是RAFE开发的“梦幻实况传真网络版”和“星球大战·银河战士”两款游戏。

3．来自日本水无月情报站的消息说，任天堂将在明年春发售著名战略游戏“火炎纹章”的最新作。

4．SQUARE和ENIX宣布合并后，业界一直风传两家公司将再次合作开发《超时空之钥》的续作，而且开发骨干仍是坂口博信、堀井雄二和鸟山明。

5．一位不愿透露身份的世嘉员工暗示：他们正在为GC开发“光明力量”的最新作，该游戏支持与GBA版本的互动。

SOFTWARE

GC版塞尔达传说完美无暇
《FAMI通》第四款满分游戏诞生

本刊日本专讯　根据日本网站QUITER的消息，在最新一期《周刊FAMI通》对新游戏的评分中，GC版《塞尔达传说·风之韵律》以满分40分入选白金殿堂，成为《FAMI通》历史上第四款轰动业界的满分游戏。



↑任天堂的双冠王塞尔达。

四位《FAMI通》的资深编辑バカタール、针生、深见三段、カミカゼ都对这款游戏打出了10分，并给予了极高的评价。其中バカタール这样评价道：震撼程度不逊于当年的“时之笛”，划时代的好像动画片一样的画面造就崭新的塞尔达传说。

《周刊FAMI通》是日本最畅销游戏情报杂志，它对游戏的评分非常权威，是许多日本玩家购买软件时的重要参考。除了GC塞尔达以外，其他三款被《FAMI通》评为满分的游戏分别是：《塞尔达传说：时之笛》（机种：N64／厂商：任天堂）、《灵魂能力》（机种：DC／厂商：NAMCO）和《放浪冒险潭》（机种：PS／厂商：SQUARE）。

SCOOP

世嘉召开春季软件战略发布会 冷饭风暴即将登陆PS2与XBOX

本刊日本专讯　2002年12月3日，世嘉公司在东京都港区召开了公司2003年春季的战略发表会（CS软件阵容），一口气公布了20款对应PS2和XB的移植作品。不过在这近乎疯狂的冷饭战略中，只有PS2版的VF4E和头文字D能够让玩家眼前一亮，其余低价销售的作品全部是世嘉在上个世纪80年代和90年代推出的游戏，难免有骗钱之嫌。尽管世嘉承诺会对这些游戏的画面和音效进行一定程度的强化，但是行家还是对这些游戏的销量表示担忧。

根据世嘉在展会上发布的消息，前一阵他们与日本D3 Publisher合资建立的新公司3D-Ages将负责PS2版的移植工作。第一批游戏计划2003年夏季发售。XBOX方面，世嘉会与日本Cool Net公司合作，授权他们把曾经在DC、SS、MD的名作强化后移植给XBOX。价格与PS2版一样，都是2500日元。

游戏名称	发售日	售价	类型	原主机	附注
VF4 EVOLUTION	2003.3.13	6800日元	FTG	ARC/2002	——
头文字D Special Stage	2003.3.27	6800日元	RAC	ARC/2002	——
太空哈利	2003年夏	2500日元	STG	ARC/1985	以3D多边行重新制作
幻想空间	2003年夏	2500日元	STG	ARC/1986	画面音效重新制作
梦幻之星	2003年夏	2500日元	RPG	MarkIII/1987	画面音效重新制作
战斧	2003年夏	2500日元	ACT	ARC/1989	画面音效重新制作
摩纳哥GP	未定	2500日元	RAC	ARC/1979	不明
亚力克斯奇幻世界冒险	未定	2500日元	ACT	MarkIII/1986	不明
Gain Ground	未定	2500日元	ACT	ARC/1989	不明
Bonanza Bros.	未定	2500日元	ACT	ARC/1990	不明
怒之铁拳	未定	2500日元	ACT	MD/1991	不明
Tant-R	未定	2500日元	ETC	ARC/1993	不明
梦幻之星2	未定	2500日元	RPG	MD/1989	不明
VR赛车	未定	2500日元	RAC	ARC/ 1992	不明
梦幻之星～千年的终章	未定	2500日元	RPG	MD/1993	不明
东京番外地	未定	2500日元	FTG	SS/1996	不明
出租英雄No.1	2003年4月	2500日元	ACT	DC/2000	有汉化版,强化画面音效,对应杜比5.1
Illbleed	未定	2500日元	AVG	DC/1999	有汉化版,强化画面音效
爆烈刑事2	未定	2500日元	ACT	DC/1999	有汉化版,强化画面音效,加入原创角色
蓝刺	未定	2500日元	AVG	DC/1998	有汉化版,强化画面音效,加入大量原创要素

记者随笔

冷饭的恶性循环

目前有限的几个及格产品，除了VF4可以看见开发者的诚意之外，别的仍然大有骗钱之嫌。对世嘉原本就不太熟的玩家，不敢说会因此而忽然就热爱起这个品牌来了。世嘉抛弃硬件，原本已丢了不少铁杆的饭斯，只是一味地翻炒冷饭把1M当作1G卖来抢钱，恐怕连新的饭斯也很难找到了，这正是所谓的“恶性循环”。硬件打仗的时代，世嘉钱赚不到还能赚几声吆喝，而现在似乎连喝彩的声音都无人敢发，到时候真的成了人见人怕的票房毒药，也未曾可知。

（本刊特约记者：王俊生）



↑VF4E最终还是被PS2招致麾下。

EVENT

美国Gigex公司爆出调查结果 购买主机先看游戏，后问价格

本刊美国专讯　2002年10月1日～10月15日，美国Gigex公司就主机的购买意向对6407名玩家进行了问卷调查，结果表明：希望购买PS2的玩家仍然最多，占被调查总人数的34%；其次是XBOX，有20%的玩家希望把魔盒抱回家；排在第三位的是GC，仅有8%的玩家对方糖表示兴趣。

当被问道“为什么要购买某台主机”时，有30%玩家表示，“因为这台主机上有许多自己想玩的游戏”，



↑买主机就是为了玩游戏。

而回答“因为主机性能优异”的也占了被调查人数的30%，不过令人颇感意外的是，以“主机价格”作为衡量标准的玩家只有11%。

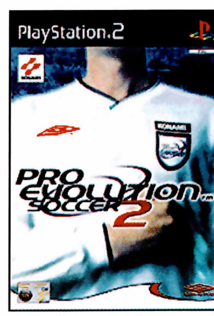
SOFTWARE

“胜利十一人”欧洲转会大获成功 欧版WE6发售40天销量突破百万

本刊日本专讯　被日本玩家尊为“第一足球游戏”的WE6，在欧洲同样显示出了超人的魅力和非凡的潜质。

根据开发商KONAMI发布的消息，更名为《Pro Evolution Soccer 2》的欧版WE6再次创下令人吃惊的成绩，截止2002年11月，欧洲版销量顺利突破100万套，而此前WE6在日本也卖出了106万套。这样该游戏的全球销量已经突破200万套，成为游戏史上销量最大的足球游戏。

随着近年来各国对于世界杯和欧洲联赛的直播，全球对足球运动的关注度逐年提高，这也为WE6的热卖打下了基础。



↑欧洲版WE的封面。

★最近有消息说，宫本茂表示他们正在为GC开发PIKMIN2和马里奥128。

★根据Cube IGN的情报，GC独占的恐怖大作《生化危机4》将于2004年发售。

★SEGA已证实：将重开去年为了节约成本而关闭的欧洲分部。

★GBA版《RPG工具》将由原定的2002年12月23日推迟到2003年2月7日发售。

★TDK Mediactive日前宣布：他们将把XBOX的赛车游戏《Mercedes-Benz World Racing》移植到PC、PS2和GC上。XB版《Mercedes-Benz》预定2003年2月推出。

★CAPCOM出品的PS2动作游戏《混沌军势》将于2003年3月6日发售，价格6800日元。

★ENIX宣布：GBA版DQ怪兽篇已被正式定名为《勇者斗恶龙怪兽篇：沙漠之心》（Dragon Quest Monsters: Caravan Heart）。

★据PS官方杂志的报道，原本宣布XBOX独占的阿比系列将在PS2推出最新作《阿比逃亡记2》(Ape Escape 2)。

★SEGA和THQ联合宣布：将把DC版《街头涂鸦》移植到GBA上，预定2003年春发售。支持连线对战。

★PS2光枪游戏《武装生存者4：生化危机》将于2003年2月27日，售价6800日元。

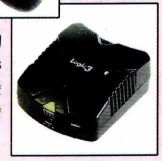
★SEGA-AM2表示：他们将在PS2版的《VF4 Evolution》中使用一种全新的扫描技术，以消除前作在普通电视上的闪烁现象。

★根据韩国方面的消息，目前XBOX在韩国的预约量仅1000多台，与当初PS2创下的1万1千台的预约量相去甚远，情况明显不如预期。

★GBA版圣剑已被正式定名为《新约圣剑传说》。



↑手柄携带充电电池，可以使用100个小时。手柄上附加的黑白颜色的小按键的用途还不清楚。



↑→图为罗技设计的XB无线手柄Cordless Controller，分为连接游戏手柄端口的转接器和手柄两部分。

SCOOP

FFX2等春季大作发售日确定 PS八周年纪念会尽显霸王相

本刊日本专讯　2002年12月3日，SCEI在东京都举办了纪念PS发售8周年的名为“PlayStation Party 8th Anniversary”的游戏盛会。

在本次展会上，索尼公开了2003年1月至3月发售的200款游戏中14款大作的最新情报。随着大量初次公开的游戏画面，《最终幻想X-2》等令玩家望穿秋水的游戏发售日也水落石出（游戏情报参见下方表格）。凭借这些大作在2003年春假期间(日本惯例)的凌厉功势，PS2将进一步巩固其牢不可破的霸主地位。

另据互联网的报道，为了给展会造势，索尼邀请了许多与PS一样在1994年12月3日出生的儿童，同古典组合ENSEMBLE PLANETA一同为大会演唱。对此，SCE方面的佐伯雅司表示：这些孩子都是PS的同龄人，他们对于任天堂的FC和SFC一无所知，你可以称他们为“PlayStation的一代”。



↑纪念活动在孩子们的歌声中拉开序幕。

展会上发布的预计春季发售的14款大作情况

游戏名称	厂商	发售日
装甲核心3	FROMSOFT	2003年1月23日
魔颤2	CAPCOM	2003年1月30日
ANUBIS Z.O.E.	KONAMI	2003年2月13日
VENUS & BRAVES	NAMCO	2003年2月13日
真·三国无双3	KOEI	2003年2月下旬
真·女神转生III-NOCTURNE	ATLUS	2003年2月
妖精战士·精灵的黄昏	SCE	今冬预定
怪盗史莱·库巴	SCE	2003年3月6日
J联盟球会创造3	SEGA	2003年3月上旬
最终幻想X-2	SQUARE	2003年3月13日
信长的野望online	KOEI	2003年3月中旬
星海传说3·时间尽头	ENIX	2003年2月
龙珠Z	BANDAI	2003年2月13日
第二次超级机器人大战α	BANDAI	2003年春季

SOFTWARE

NAMCO最新街机力作问世 《魔斩》欲掀体感游戏新浪潮

本刊日本专讯　NAMCO公司的最新街机游戏《魔斩-MAZAN-》将于2002年12月10日左右在全日本的街机厅投入运营。

据悉，《魔斩-MAZAN-》是一款操纵刀型手柄与妖怪作战的体感动作游戏。玩家将扮演“橘幻马”，手握拥有正义之力的神刀“魔斩”，为打倒被妖刀“黑焰”操纵的铸刀师“玄武斋”踏上征途。

在游戏中玩家可以通过挥动筐体上的大刀，“斩杀”画面中的妖怪。不同的挥刀动作，威力也各不相同，大幅挥动刀身就能给予对方沉重打击。此外，玩家也可以格挡对方的武器进行“防御”，成功弹开对方兵器后还能发动必杀技“神技斩”。

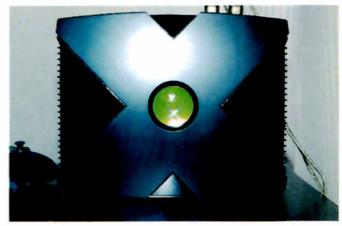
游戏由3个舞台构成，战斗中打倒特定敌人或劈开特定背景物就会进入不同的分支舞台。



TALKING

次世代的战争愈演愈烈 XBOX2与PS3情报逐渐透出

本刊日本专讯　来自此间的消息，日本微软发言人在接受日刊《FAMI通》专访时透露：被人们称为XBOX2的魔盒后续主机已在秘密研制中！这位发言人称，第二代XBOX主机的体积肯定会比现在的XBOX小许多。因为很多XB用户都曾抱怨XBOX体积太大，即不好看也不方便挪动。而这也成了XBOX在日本不受欢迎的重要因素之一。



无独有偶，SCE社长久多良木健在接受《日本工业新闻》采访时也透露了关于PS3的消息。久多良木表示，索尼目前正在考虑让PS3向下兼容PS2软件，这样可以有效的填补主机发售初的软件真空期，今天PS2的普及与当初向下兼容PS软件的设计也密不可分。

SCOOP

美国年末商战捷报频传 PS2、GBA为感恩节带来快乐

本刊美国专讯　11月第四个星期四的感恩节之后，美国正式进入了传统的销售旺季。根据厂商自己公布的数据，在感恩节期间销量增幅最大的硬件仍然是索尼的PS2和任天堂的GBA。

美国SCE的日前表示，PS2在感恩节一周的销量就达到了53万3千台，比去年同期增长了60%，估计2002年内PS2在北美的出货量将达到2000万台。另一方面，根据任天堂发布的消息，截止感恩节的周日，10天里共卖出了100万台GBA。对于这个近乎疯狂的数字，美国任天堂的行销人员却不以为然，他表示：“只有当口袋妖怪发售后，GBA才会迎来真正的销售高峰。”

软件方面，PS2的《横行霸道·罪恶城市》和XBOX的《分裂细胞》都有不俗表现，而与《阳光马里奥》捆绑销售的限定版GC也受到了玩家的欢迎。



←感恩节最炙手可热的硬件。

EVENT

流通商销售策略花样翻新 魔盒于日本、美国再次变相降价

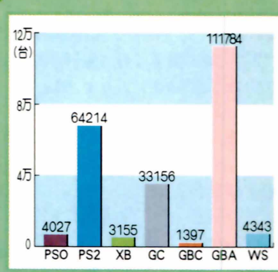
本刊综合消息　面对PS2与GC两面夹击的XBOX不得不再次变相降价，以提高自己的竞争力。

据悉，尽管微软官方没有发布降价消息，但是日本著名流通商Sofmap已经率先推出了与DVD播放套件捆绑发售的XBOX主机，售价只有19800日元。由于XB在日本的单机售价就是19800日元，同捆DVD套件后的魔盒价格等于下调了5000日元。

美国方面，大型流通Ebgames与MSN网络商店日前发表联合声明，凡是登陆MSN网站在Ebgames购买XBOX的消费者就可以享受20%的优惠折扣。这样算来，美国XBOX的价格就相当于降到了约160美元。

另据本刊驻日记者在截稿前发回的消息：变相降价后，XBOX在日本的销售情况已由原先的每周1500台提升到每周3000台。

日本硬件双周销量统计



统计时间：2002.11.4-2002.11.17

尽管统计期间口袋妖怪还未发售，但是GBA的销量已开始激增，并一举超越了没有大作护航的PS2。GC的情况也比10月份略有好转。而泥腿巨人XBOX依然不见起色，半个月3千台的销量甚至不如已经退出主流竞争的PS，魔盒已在日本丧失魔力。

新闻资料
GC发售一年回顾

硬件销量不尽人意，软件走势平稳健康
评析GC发售一年间的销售情况



转眼已到年底。

这一年来，在PS2的高压以及XBOX的夹击之下，GC的走势并没有预想中的那么强劲。除了在日本本土毫不费力地把XBOX踩在脚底以外，GC在美国和欧洲都只能持续保持着老三的位置，阳光马里奥、星际火狐大冒险、生化危机Zero等传统意义上的超大作，也并没有能够推动GC在海外市场走高——欧版的马里奥只让任天堂在开心了不到两个星期。而被欧盟起诉垄断行为并追讨1亿4千多万欧元的罚款，更是被人看作是任氏今年在欧洲流年不利的一个最好注脚。

在从2002年4月1日开始到2002年10月5日这已经过去的27周内达到这样的成绩，对任天堂这个老牌企业来说是比较惨的。平均下来，GC每周在日本仅销出1.26万台主机，不到PS2主机（周平均销量4.40万台）的1/3；海外销量，每周也仅为9.40万台（含欧美两个地区），不但无法与已经步入晚期的PS2相比，就算是微软新军XBOX的水平也无法达到。

目前GC主机平均每周可以在全世界销售大约10.67万台，单以这个数字来看，按照这个水平，在剩下的25周之内，GC只能达到934万的销量，离1000万的预想标准还有一定距离。

当然这其中并没有考虑到玩家们在圣诞节的强劲购买力量，不过，虽然圣诞大餐可能给任天堂带来相当的机会，但这机会对于它的竞争对手是一样的，任天堂在硬件销售上的策略必须要加强。

与硬件销售相反，GC的软件却持相对旺销势头。目前主机与软件之间的比率已达到了1:5.17，即平均每台主机配有5.17个游戏。这个资料与GC软件目前少有百万大作这个现实放在一起研究，就可以发现其中的含义：GC的软件单份销量虽然很少有达到百万的，但总体销量却并不差，GC单份软件的销量较PS2/XBOX来的更平均，销售势头也更健康。

按照在27周内卖出3458万份软件的趋势来看，即使不考虑圣诞的市场因素，GC软件销量突破预期也已经是板上钉钉，任天堂现在需要考虑的，只是到底是最终达到6500万还是7500万的问题。

软件销量是游戏公司盈利的最终手段。可以想象，到了明年三月份年终结账时，任天堂仍然将维持以往的特色：成为实际而不是名义上的业界大哥：赚钱却不赚名份。

不过任天堂GC单机软件销量的过于集中也是硬件销量不畅的一个表现。软件的增长必然要依靠主机的普及量为基础，目前任氏游戏的畅销，主要是其质量有一定保证，软件与软件之间参差不齐的差异不大。但如果硬件销量不能大规模的增长，从软件质量上获得的收益始终会达到饱和，这样的盈利也是有一定限度的。

任天堂推广主机最好的办法主要是依靠软件和价格。目前GC已确定将调价至颇具竞争力的99美元，而塞尔达的倾情大奉送几乎已可清晰地勾勒出任天堂奋力一搏的姿态，加上背后还有被誉为"吸血大魔王"的口袋妖怪GC版蓄势待发，GC在年底的准备应该还是充分的。

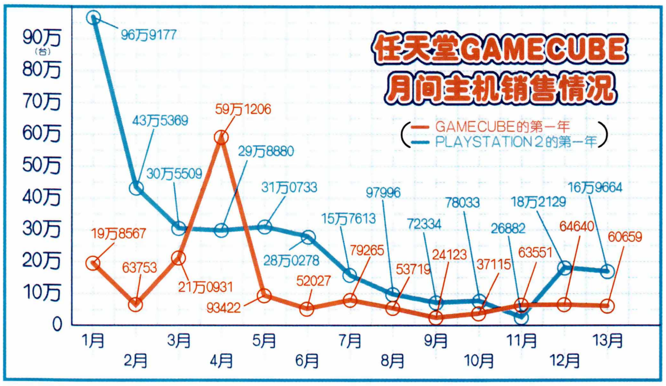
（本刊特约撰稿人/王俊生）

任天堂的官方数据

根据任天堂在年中发布的业绩报表：GC在日本国内的实际销量为191万台，海外实际销量477万台，硬件的全球累计销量为688万台（全年目标销量为1000万台）。另一方面，GC软件在日本国内的实际销量为608万套，海外实际销量2850万套，全球累计销量3458万套（全年预计目标销量为5500万套）。



←浓缩宫本创意的手柄。



GAMECUBE发售一年后的软件销售前5强

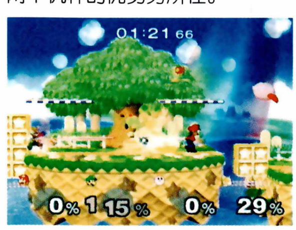
次序	游戏名称	厂商	发售日	实际销售本数
1位	全明星大乱斗DX	任天堂	2001年11月21日	116万1555套
2位	超级阳光马里奥	任天堂	2002年7月19日	61万6232套
3位	动物之森+	任天堂	2001年12月14日	54万6903套
4位	皮克敏（PIKMIN）	任天堂	2001年10月26日	49万4137套
5位	路易的鬼物冒险	任天堂	2001年9月14日	34万8913套

PLAYSTATION2发售一年后的软件销售前5强

次序	游戏名称	厂商	发售日	实际销售本数
1位	鬼武者	CAPCOM	2001年1月25日	75万6415套
2位	山脊赛车5	NAMCO	2000年3月4日	61万1507套
3位	剧空间职业棒球	SQUARE	2000年9月7日	48万2061套
4位	铁拳 TT	NAMCO	2000年3月30日	45万7340套
5位	决战	KOEI	2000年3月4日	36万3277套

第一款百万大作诞生于主机发售的第一年！

在左边的表格中列出了GC和PS2在发售第一年中销量排名前5位的游戏。可见，虽然GC硬件卖不过PS2，但是第一年中就出现了超过百万的大作。而且两个表中很大的一点不同就是游戏的开发商，GC游戏全部都是任天堂制作的，而PS2游戏则全部都是合作软件商制作的。这也如实的反映出两个机种的优劣势所在。



记者随笔

对于GC发售后一年的情况，单从硬件销量看并不能令人满意，但是软件的情况截然不同，在主机发售后的第一年中就出现了百万大作。这一点相当重要！

记得任天堂岩田松社长曾说过，“对于一个硬件来说，第二年才是其最重要的竞争时期！”。在第二年中任天堂已经明言，要投入“史上最强的游戏”。而与之相对应的是今年年末相继登场的塞尔达等大作，不过PS2上DQ8等一批足以笼络住日本玩家的游戏来得更有气势。也就是说，在PS2近乎完美的软件阵容面前，GC在日本的销售情况很难有大的突破。但是在欧美市场，任天堂软件的号召力要强于在日本本土，GC潜力巨大，扭转战局的突破口很可能在那里。



解释世事、解释市场

评史克威尔与艾尼克斯的合并

对于世界上的事情，可以有两种看法：简单的看法，和复杂的看法。下文就力图用简单的逻辑和简单的事实，去解释游戏市场上最近发生的大事，来证明SQUARE和ENIX的合并，有其脉络可寻，有其合理性可依，无须是个阴谋。

前面的话

记得一位著名的经济学家兼诺贝尔奖得主说过这么句话：“经济学家对世事的解释能力，实际上是很值得怀疑的。”这话初看起来惊人，但细想想也对：天才如费沙，也并没能预见美国30年代的大萧条，并在股市上赔得屁滚尿流；德高望重如弗里德曼，在80年代后期也给中国开错了药方。高手们的成绩如此，至于其他不入流的分析家们，错得就更出奇了。

但愈错得出奇，却愈要说，人的本性如此。SQUARE和ENIX合并的消息一经传开，各种分析写家们就闻风而动了。此一难得机会难得题目也。于是笔者也来凑凑热闹，对这个事件做出自己的解释。

日本经济低迷，企业问题困扰

关于日本最近几年的经济状况，似乎不用多言。在游戏产业方面，2003年9月以前的6个月内日本游戏软件销售比去年同期下降了13%，为1140亿日元。SEGA公司的老板认为在今后一段时间内，软件公司的日子会不好过，尤其是一些小公司会被淘汰。

在经济低迷的背景下，日本企业也遇到各种问题。日本企业曾是高效率的代名词。在80年代我们改革之初，谈到他们商业管理的法门，都啧啧称道。但进入90年代以来，日本公司的种种弊端尽现：暮气太重，太讲究级别和论资排辈，太按部就班，没有创新，缺乏民主气氛。现在的日本，搞到要请一个巴西人Carlos Ghosn（Nissan公司总裁，日本商业界的传奇英雄，甚至成了日本漫画的主人公）去教给日本人如何管理企业。

现在国外一般都这么认为：大到整个日本经济，小到一个行业，再小到一个企业，都到了需要进行结构调整的时候了。

而结构调整的一个重要方式，就是购并重组。

购并重组一时成风

最近一两年，购并重组在日本企业中一时成风。Nomura Securities公司在2002年7月发布的报告中的几点，可以做SQUARE和ENIX合并的很好的注脚。

报告发现：

●全球范围来看，购并趋势减缓，但在日本却呈历史性增长。

●2002年前半年日本企业之间的购并案数量即达到了966例，比2001同期增长了42.1%。

●大部分购并的目的是要强化现有优势，强强结合，而并不是要进入新的领域。这显示日本企业目前主要处于调整期。

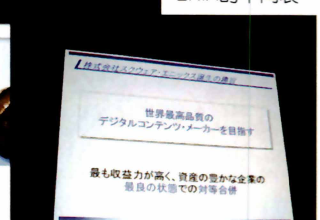
SQUARE和ENIX的合并，和报告中所指出的主流案例吻合。它们的合并，可以看作是在日本企业结构调整潮流中的一个浪花，和日本业界整个大气候是吻合的。

Hudson去年就并入了Konami。而SQUARE、ENIX和NAMCO也在去年签署协议要“协调行动”。这些都是要通过各种形式的合作或者合并来进行结构调整。

那么SQUARE和ENIX为什么需要进行结构调整呢？

SQUARE和ENIX各自的问题

进入32位机时代后SQUARE和ENIX走过了两条截然不同的道路。SQUARE头脑灵活，反应灵敏，抓住2D到3D技术更新的机会，业务急剧扩大，一系列作品全面铺开，在海外市场影响日强，品牌日响，并涉足多个领域，一跃由一个业务单一的日本软件公司成了世界级的大公司。而ENIX则动作缓慢，其DQ新作千呼万唤始出来，其它作品也比较单薄，没有多样性的成系列的拳头产品。这两个公司好比两个人，一个人不顾一切往前冲，不管荆棘险阻；另一个人则步履稳健，走一步之前左顾右盼。

↑在11月29日的战略发布会上，史克威尔社长和田洋一与艾尼克斯社长本多圭司发表了“缔造世界最高水平数码产品开发商”的豪言壮语。

SQUARE和ENIX的不同表现，其实和其公司组织运行结构有很大关系。SQUARE的结构是基于internal development（内部开发）的，也就是说一个公司所有的事情都自己做，都是由自己的人。技术储备也都是自己花大钱自己完成的。这种方式使得SQUARE走在技术革新的前面，消化新技术快。其负面效应是需要大量资金为后盾（看看SQUARE在夏威夷的技术装备，那一排排的高档图形工作站，就知道它得投入多少钱了），运行成本高，资源利用率有时比较低（SQUARE也像IBM和SONY那样雇了高级研究人员专攻计算机图形学）。



↑未来合并后新公司的三位大腕。

而ENIX则是把主要的开发工作转包（outsourcing）给其他公司，如东星。这种方法使得它运行成本低，但也造成了在技术转型之际反应慢——它没有自己的技术储备，要依靠其他公司的技术。遇到2D到3D这样的技术转型期，所转包的公司并没有足够实力和财力去马上进行新技术的应用，这样造成ENIX的反应慢了半拍——其实不止半拍。

现在两个公司都遇到了问题：SQUARE走得太快，走得意气风发，却不料一不留神一个踉跄，差点趴下（去年亏损166亿日元，SONY给它注资149亿）。它的问题是扩张得太快，口张得太大，摊子铺得太开，资金上出缺口。而ENIX步履极为稳健（ENIX自1991年上市以来没有报过一次亏损，现在光现金储备就有380亿日元）。但走得太慢，平白丧失了很多发展机会，其海外业务迄今无甚起色，其产品仍旧单一。

这些问题，并非生死存亡的大问题，并非解决不了的困境。两个公司的业务最近都有了些起色，坐下来喘一口气，心想：“总算有惊无险！”自然要痛定思痛，想想以后的打算。

强强联手

既然经济前景不好，开发成本上升，技术难度增大，海外竞争加剧，那就不如强强联手。于是SQUARE和ENIX就走到了一块。

玩家们最喜欢探寻的是两个问题：**为什么**它们两个会走到一块？为什么**它们**两个会走到一块？（读的时候黑体用重音，两句就有了不同效果）正

新闻连接：本刊驻日记者ZLZ发回的最新消息称，日本玩家和零售商对于这次合并的支持率超过50%。

如看到一对男女走到一起，旁边熟识的人不禁会问："他们两个怎么走一块去了？为什么是他们两个走到一块，而不是他们，他们或者他们两个？"

第一个问题，实际上是问双方可以从此等结合中获得什么好处。

从表面上看，SQUARE和ENIX合作有其互利性。SQUARE的活跃配ENIX的稳健，SQUARE的海外名声配ENIX的国内资源，SQUARE的技术储备配ENIX的资金。这些应该是公司管理层在考虑合并时所看重的。

但这些好处，目前都只是在纸面上。因为这种合并，不是为了摆脱一时困境，而是着眼未来发展。用SQUARE和ENIX自己的话说，是offensive（进攻性）的。正因为如此，既然不是为了解决迫切存在的存亡问题，好处也就不那么短期并且明显，所以人们也才不太理解——因为从短期看没有必要合并嘛？

然而商业行为，并不基于是否必要，而是基于是否可能。SQUARE和ENIX的领导层认为合并可能有助于两个公司的长期竞争，这是他们的见解。基于这种见解达成了这种合并。做出这种决定，自然要冒很大的风险。这次以保守见长的日本企业，着实令人耳目一新了一次。

第二个问题，实际上是说是否可以从其他方以更低代价获得同样好处。



↑为合并事宜奔波数月的本多圭司。

从某种意义上说，这次合并，SQUARE似乎可以不选择ENIX，因为SQUARE所需要的资金，可以从任何公司拿到，比如SONY。但我想，作为软件公司，都是希望保持自己独立性的，不想作硬件商的附庸（分工合作，各司其职是一个规范化的市场所需要的）。同样作为软件商的ENIX，主营业务又一样，共同语言自然多些，压力自然小些。

ENIX通过合作可以从SQUARE得到更多东西。ENIX所需要的技术和海外市场经验，SQUARE都有。因此比之其他软件公司来说，如KONAMI和NAMCO这些本身和SQUARE从结构到路数都差不多的公司，比较异类的ENIX对SQUARE的青睐是更深的。也算是异性相吸吧！

是否有幕后黑手？

国内网站上有一种论点是此次合并定有幕后黑手和黑箱操作，比如SONY操作两个公司合并对付任天堂。笔者对这种说法并不赞同。

之所以笔者不认为有什么幕后黑手，是因为以下几点：

第一：笔者坚信游戏软件公司对自己的独立性还是比较看重的。

第二：这么大的两家公司，不会轻易让人摆布。唯一可以摆布人的是资本，但资本操作在此次合并中并没有太多问题值得怀疑。

第三：国外市场运作比较透明，给阴谋留下的余地不多：在一个成熟有序的市场环境下进行商业活动的人，不会有这么多"天才"的阴谋构想。盖因他们已经"退化"了。反之，处于混乱无序市场下的我们，有时会倾向去猜测什么阴谋。

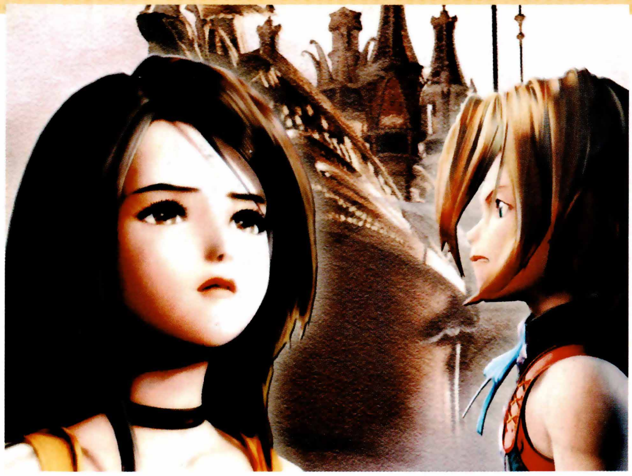
第四：没有任何美国媒体发布这种阴谋论：美国业界和日本业界联系深厚，信息灵通。但没有任何美国方面的一丁儿点消息。

第五：这阴谋实现起来难度太大：倘若SONY是幕后黑手，要操纵两个SQUARE和ENIX这样的大公司，整合它们内部的各种力量和不同意见，最后达成共识，一致对付任天堂，而这两个大公司和任天堂却也没有深仇大恨（市场正如政治，没有永久的敌人，只有永久的利益），也不会从这阴谋中捞到巨额好处（只剩一种主机从商业上说绝对是游戏软件公司们的噩梦）。这阴谋的实际操作难度实在是大了点！

第六：打击任天堂对SONY没有什么重要意义：次世代之后游戏业最重要的转变有二：一是任天堂的游戏理念和商业模式由主流变为支流；二是玩家按年龄段划分变得更明显。在美国，任天堂很不幸地成为低年龄段的代表。正因为如此，使得NGC和PS2基本上没有什么可比性了。SONY和任天堂不是在一个层面上竞争的。正如一家大众化连锁超市不会和精品店去直接竞争一样。打击任天堂对SONY已经没有什么直接意义了。SONY的现在的对手主要是微软。

第七：另外从大的方面看，在很久很久以前，日本商人们迷信一个词——"市场份额"。当时所有的管理者都把迅速扩大市场份额作为公司发展的重点。但现在日本商人们在经济低迷的打击下，现实起来。他们重新把"赢利"放到了第一位。现在SONY的问题就不是市场份额的问题，而是赢利问题。以如此"大手笔"打击任天堂，只能获得一部分市场份额，对其赢利无补。

总之这种阴谋论，既没有可能发生的环境，具体操作上难度又太大，也没有明显的对当事三方都有的好处，不太现实。



↑合并后开发的游戏能否保留各自以往的风格呢？

出现阴谋论其实很正常，我们习惯用阴谋解释国际关系，用阴谋怀疑人际关系，现在也用阴谋诠释市场行为。如果老用这种眼光看待国外正常的商业行为，难免要出偏差的。

结构整合

对于SQUARE和ENIX的合并，国外普遍是看好的。唯其如此，两家的股票才会在消息发布之后狂升。ENIX的股票由1821日元涨了16%到2175日元，SQUARE的股票则上升了6.42%到2005日元。这代表着投资人现时对合并的信心高涨。

但把这信心转化为优势，转化为实实在在的利润，最终转化到投资人兜里的红利，则并不简单。前面的路很长，难度仍然很大。

大多数合并，都要过synergy(优化组合)这关。也就是说，两个不同公司，如何整合优化，最后成为一个有机的公司。这一关必然要带来阵痛。这关过了，才能把合并的优势慢慢发挥出来。

过这关绝不容易。大多数合并都没能过得了这关。据美国管理协会(AMA)的一份研究报告称："60%—80%的合并，都没有产生预期效果——也就是说，投资人的收益比不合并还差"。

这是为什么呢？同一份报告中还指出："69%被调查的公司认为：合并中最难处理的是两个公司不同的企业文化差异！"

SQUARE和ENIX虽然主营业务相同（游戏软件，甚至更细一点，RPG游戏软件），但两个公司的企业文化是根本不同的。其结构差异我们在前面说过，是结构差异导致了文化差异。因此合并之后的公司结构如何，如何整合，是所有人瞩目的大问题。

据新闻发布会的消息，新公司以ENIX为架构，SQUARE并入ENIX。初看上去这也是比较令人惊奇的。因为SQUARE的公司业务比ENIX大，加上其内部开发机制，部门肯定比ENIX多且全。为什么会以ENIX为骨架呢？

这个问题是否可以这么看：如果要整合优化两个公司形成一个新公司的话，你是从一个简单的结构做起容易，还是从一个已经很复杂的错综复杂的结构做起容易呢？大部分人会选择简单的结构，然后重组，附加上新的部门。ENIX的公司结构原来就比SQUARE"瘦"，入手会比较容易。另外SQUARE的冗余部分太多（电影部门，三维图形研究部门），肯定要精简，用并入ENIX的这种方法精简起来比较自然。

新的公司可能要以一种介乎内部开发和外包之间的机制运行。主要的拳头产品，可能要保持内部开发，而一般软件，可能要转为外包开发。以此达到资源的有效利用。

而SQUARE精简下来的人员，肯定会组成些小公司，特别是在美国。它所储备的技术，会在其它地方生根发芽，发扬光大。



尾声

芝加哥学派的另一个经济学家阿诺德·哈伯格说过这么一段话，意味深长。他说"Our vision is that the forces of the market are just that: They are forces; they are like the wind and the tides."（意思是：市场的力量就是那样——它是某种力量，就像风和潮水一样自然！）

对于注重于解释世事的芝加哥学派的经济学家们来说，世界上的事情，市场上的事情，就是如自然界的风和潮水般自然和简单。

SQUARE和ENIX合并了，就像风和潮水一样自然和简单，就是这么发生了。

注：费沙，弗里德曼，哈伯格都是西方经济学家。

（本刊驻美特约记者：叶展）

PS2 幻想水浒传3

游戏推荐度:8 秘技实用度:7

●最佳战斗阵型

一般来说，站在后排的人是比较安全的，那个位置除了魔法外还能攻击到，除非前排的队员死了，所以，我们就有必要做这样的编排：

第一列 第二列

前排：以物理攻击和物理防御为主的（主力）攻防较平均，但拥有的スキル很多（万能型）。

后排：回避力和魔防较出色的（副主力） 其他方面很一般，但能缩入的纹章多（魔法师型）。

第三列

前排：骑士类型的角色（肉盾型）。

后排：一名弓箭手（能适用多种场合的战斗）。

●初期赚钱方法

最为明显的就是在地图最左面的那座城买入“光XXXX”，才几十块，然后拿到很多鸭子的那个村庄卖，能卖1万多块。钱就这么来了。

●后期赚钱方法

到了游戏中后期，一件装备品就要好几万，而且交易品买完后就不会马上出现的了，所以应该当第一个剧本进行时就应当把赌钱的那个人收到，以后就可以靠他来赌钱了。

用施无罗德定律（SAVE&LOAD）从最大9000块下赌注，只需赌赢一盘就可以得到18000，然后再以18000来赌，最高可以一次赚十万。



●寻找地域BOSS

游戏中遇敌后一旦音乐不同，敌人也有变化，这就是地域BOSS出现了，打败它们能获得巨大的经验和金钱，绝对不能错过。

●购买珍贵道具

有些很珍贵的装备品，买了一次就没有了，其实是因为那些是挖出来的东西，所以数量有限，只要过一段时间再来就可以了。如果你想多买的话，那可以试试这个方法：在武器屋进进出出来回数次，或在店里多买多卖些东西，这样也有可能会马上出现珍贵装备。

——北京 GAMEQUEEN

GBA 超级马里奥A3

游戏推荐度:9 秘技实用度:7

●无限加命法

在WORLD 1-中，刚进入版面不久后会发现许多见到你就会缩成球的怪物，用嘴含上一个“草珊瑚含片？！”将它带到第一个跳出“变蛋义勇军”的水管口。将口中的含片吐出，踢至贴近水管处（算好敌人跳出水管的落脚点）将“球”踢在落脚点上，耀西站在球的身边“看”着它，当敌人跳出水管就刚好落在“球”上，使会翘翘。当牺牲者到了7个，第八个开始就会不停地奖命。注意：耀西身后的蛋不能超过5个。

——浙江 倪文晋

GBA 口袋妖怪·红宝石、蓝宝石

游戏推荐度:9 秘技实用度:7

●隐藏BOSS

首先，你必须通关一次。而且，你手中的怪兽不能低于Lv.80。

准备好50个以上的超级球。加血药，复活药若干。

这时，你就可以前往最下方的水岛城镇(有好多浮桥的那个)，在城镇的东边。往上方搜索。就会发现一条新出现的水路。那里通向一座高塔。确认你的自行车是越野型。才能通过塔内的断裂地板。一路前进，注意这里的敌人的级别很高（Lv.48—Lv.57）。你将在最深处找到BOSS,——一只绿色的大飞龙。（Lv.70）好了，就看你的本事了。

飞龙的属性为 龙&飞，可以飞城。而且，用他飞城时。飞行画面会改变!

—— Rock Wang



GC 超级阳光马里奥

游戏推荐度:9 秘技实用度:9

●无限加命秘技

先在一开始的大城市中搜集五十颗金币，这样就会加一命。然后去找城中屋顶风向鸡旁的村民，他会向你要一个金币，然后把你丢出去，这样你再去找一颗金币就会再加一命，重复这个动作，嘿..嘿..你就会有很多命啦。

——北京 GAMEQUEEN

DC 太空频道5·2

游戏推荐度:9 秘技实用度:8

●100%的视听率

相信很多玩家为100%视听率而烦恼吧，即使完全完成动作也不会有100%。其实很简单，有两种方法：

A、在每次ULALA救完人质后，在其摆POSE时（定格那一次），按A键，即可增加1%，而1~3关开始时按开始节奏按A键也可增加1%。

B、在puddy介绍自己和女警官唱歌时（每唱一句），按A键也可增加视听率。By the way,在第3关拉拉队行进时按口号节奏输入A键也可增加。

——重庆 陈城

GBA 世界传说·换装迷宫2

游戏推荐度:9 秘技实用度:7

●HP、TP回复大法

在村里，无论男女主角，要有2件以上的服装，其有会加HP的，首先换成高等级，再由高等级换成低等级，再换成高等级，再换成会加HP的，这样他（她）的TP基本满了，让他（她）给所有人加HP，加满后再换装，直到把TP加满，结果有アミィへんしんステッキ8个以上的话也可以把HP、TP加满。

——沈阳 闫锋



GBA 口袋妖怪·红宝石、蓝宝石

游戏推荐度:9 秘技实用度:7

●不花钱得道具

其实很简单，狐5只ミ“ク”サ“ク”マ（NO.12），在游戏里大概20分钟左右，它会自动得到一个道具，例如，加HP50解毒，解麻痹等道具，带5只就会得到5个道具，可以省很多钱。

●多得经验值

只要是交换的怪兽，无论是与他人换的或是在游戏里与游戏中的人换的，所换来的怪兽经验值会比其他怪兽多得50%。

——沈阳 闫锋

PS 生化危机3

游戏推荐度:9 秘技实用度:8

●巧打追击者

最后一次打追击者时墙上有硫酸管子，把追击者引到管子处向管子开枪，硫酸溅到追击者的手臂时追击者的手便会被硫酸烧掉，这样可减少他的攻击力,很实用的。

——北京 GAMEQUEEN

日本家用新作期待排行榜

排名	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	票数
1	最终幻想X-2	PS2	RPG	SQUARE	2003年3月	3330
2	塞尔达传说·风的韵律	GC	ARPG	NINTENDO	12月13日	2507
3	星海传说3·时光尽头	PS2	RPG	ENIX	2003年3月	1947
4	无尽的沙加	PS2	RPG	SQUARE	12月19日	1696
5	魔颤 2	PS2	AVG	CAPCOM	2003年1月	884
6	生化危机4	GC	AVG	CAPCOM	未定	780
7	樱大战5	PS2	SLG	SEGA	未定	720
8	最终幻想战略版A	GBA	SRPG	SQUARE	2003年2月	689
9	DOAX沙滩排球	XBOX	SPG	TECMO	2003年1月	547
10	樱大战·热血青春	PS2	SLG	SEGA	2003年2月	504

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	销量	总
1	马里奥聚会4	GC	ACT	NINTENDO	11月8日	248359	248359
2	特鲁尼哥大冒险3·不可思议的迷宫	PS2	ARPG	ENIX	10月31日	141016	444074
3	火炎的气息V	PS2	RPG	CAPCOM	11月14日	88107	88107
4	星之卡比·梦之泉DX	GBA	ACT	NINTENDO	11月25日	64878	314011
5	最终幻想2	PS	RPG	SQUARE	10月31日	39009	95702
6	荣誉勋章·史上最大作战	PS2	FPS	EA	10月24日	37748	85846
7	海贼王	GC	ACT	BANDAI	11月1日	37649	119145
8	最终幻想	PS	RPG	SQUARE	10月31日	36879	91974
9	真魂斗罗	PS2	ACT	KONAMI	11月14日	29194	29194
10	世界传说·换装迷宫2	GBA	RPG	NAMCO	10月25日	27209	139930

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）		投币率
1	育成足球2001-2002	(naomi2、sega)	206629
2	世嘉四人麻将	(naomi2、sega)	51478
3	VR战士4·进化版	(naomi2、sega)	44310
4	灵魂能力2	(system246、namco)	19911
5	太鼓的达人3	(不明、namco)	19302
6	机动战士高达·联邦对吉翁DX	(naomi、capcom)	18513
7	头文字D	(naomi2、sega)	18121
8	VR射手3·VER.2002	(naomi2、sega)	17739
9	格斗之王2002	(neogeo、playmore)	16447
10	罪恶工具XX	(naomi、sammy)	11376

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	FIFA2003	ps2、ea、spg
2	PRO EVOLUTION SOCCER 2	ps2、konami、spg
3	COLIN MCRAE RALLY 3	ps2、codemasters、rac
4	HITMAN2:SILENT ASSASSIN	ps2、eidos、avg
5	TIMESPLITTERS2	ps2、eidos、avg
6	FIFA2003	xbox、ea、spg
7	TIMESPLITTERS2	gc、eidos、avg
8	永恒黑暗	gc、nintendo、avg
9	BURNOUT2:POINT OF IMPACT	ps2、acclaim、spg
10	超级阳光马里奥	gc、nintendo、act

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每隔半月由本刊发出的不同纪念奖品，更有可能获得年度大奖。

辽宁沈阳 孙菲
北京 楼思研
南京 陈海
南京 赵镇益
北京 刘斌
贵州 金模成
河南新乡 曹林
上海 高兵
江苏 贺开颜
广西 杨冬
湖北 陈军
福建 陈子侨
山东青岛 曾晓杰
北京 昝京晶
北京 张一轩
广西 陈远明
浙江杭州 高超毅
辽宁 李岩
甘肃 周子博
天津 郝鹏
四川 贺念
河北 刘明
上海 赵志卿
北京 罗佳
湖北 檀辉
广西 王精锌
贵州 李鹏
湖北 李俊峰
西安 韩栋
湖北 程龙
河北 邹尚斌
天津 苏世光
天津 谢伟
河南 盛鹏磊
天津 刘路
河北 刘寅
河北 付小光
海南 郑有德
广东 孙戈
吉林 王晓峰
浙江 王强
河北 阚炎
浙江 杨磊
广东 吴锐冬
河北 陆明
广西 黄洋洲
广东 吴志宏
广西 徐毅
广西 庞飞
天津 杨涛



口袋妖怪

— 红宝石·蓝宝石 —

文/铁杆合作组 小草 天河明人

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2002.11.21
	类型：RPG	价格：4800日元　其他：——

关于战斗

口袋妖怪系列属于经典的一对一单挑战斗系统，道具的使用和登场妖怪的更替全部需要占用回合数（除非前一个妖怪被打至濒死强制替换）；也就是说，使用完道具或者新登场的妖怪都会受到敌人的先制攻击。所以保证每个携带的妖怪都有一定强度就非常重要。如果不能经受住敌人的一击，属性相克运用得再熟练也没有任何意义；尤其是敌人在使用了“狂暴”等BT能力（攻击力两倍，但是若干回合后会变成混乱状态）的时候，如果不能承受住这双倍攻击力的一击，就很可能全军覆没而无法等到敌人混乱的有利局势出现。

所以必要的级别是必须保证的（小草：好像也没有喜欢用特低级别挑战变态BOSS的自虐狂吧……天河：谁说的?），而且完全回避野外战斗的话，也不可能完成图鉴。当然了，如果想在级别不是很高的情况下战胜敌人，除了合理安排属性之外，还要善用各种增加妖怪能力的道具甚至妖怪的辅助特技，来使战斗向对自己有利的方向发展。比如使用攻防上升的道具然后肉搏，使用“瞄准器”之后再用命中率较低但威力大的特技……等等。这些技巧通常需要多个妖怪的相互配合，所以请注意妖怪的出场顺序。还有就是可以培养几只“炮灰”系妖怪（笑）在关键的时候为主力妖怪争取回复时间^_^b。

关于妖怪



妖怪的收集自然是口袋系列最大的魅力所在。捕捉野生妖怪的基本方法就是在其体力低下的时候投出怪物球，如果目标处于冰冻、麻痹等异常状态，则可以提高成功几率；而有些特定妖怪则必须处于异常状态且其HP只剩一两点时才可能捕捉成功。当然，这样的妖怪一般都是超强的，而且为了全图鉴收集，也只有去劳神了……

关于妖怪球，一般来说价格越高的妖怪球



也就越容易成功，但这也并不一定是绝对的，有的妖怪就是用ハイパ球不好抓用スーパ球却很好抓。当然这只是极少的特例，不过其他类型的一些特殊球却是一定要活用的（见表1），这样在抓一些超级妖怪的时候你就不会感到绝望了（尤其是在你已经用掉了大师球之后）；而最重要的大师球，如果不用无限道具秘技也是不可能获得第二个的，所以这里再无奈地重复一遍：一定要慎重使用！最后还有一点要注意，抢夺别人培育的妖怪属于强盗行径，所以不要在对教练的战斗时有任何非分之想……

关于道具

升级道具“神奇糖果”可说是相当贵重的道具，但这个道具在整个游戏中也不会得到几个。怎样在没有复制法的情况下尽量多得一些这样的贵重道具呢? 方法很简单，就是让妖怪去帮你找。游戏中有些妖怪的特性就是寻找宝物(ものひろい)，比如No.012的ジグザグマ，他们在没有携带道具的情况下（草：废话）是随时都有可能拣到道具的。说不定在你带着5只ジグザグマ在地图上随便转了两圈之后就会有惊喜的发现呢。关于加强攻防的辅助道具、以及回复与解除异常状态的道具就不多说了，另外一类重要道具当然就是秘传机器！只有给属性合适的妖怪使用才可以获得比较好的实战效果，而且PP点上限也会完全不同（直接关系到持久战的实用程度！）而且增加特技PP上限的道具也要慎重使用，上限5点的那些特技就不要加了，除非确实是极实用的招式。

关于妖怪竞赛大会

级别与项目：

妖怪竞赛大会共分为4个等级，依次为シダタ镇的“普通”级、ハジツゲ镇的“超级”级、カイナ市的“超超级”级和最后的ミナモ市的“大师”级。只有获得了初级比赛的第一名以后才有资格参加下一个级别的比赛。比赛的内容共分5项，分别是かっこよさ帅气、うつくしさ美丽、かわいさ可爱、かしこさ智慧和たくましさ强壮，每个项目都分别对应4个级别。

得分技巧：

比赛的评分共分为两个部分，第一部分是外表评比，由你的妖怪的外表是否符合该项目的比赛来决定分数(D版卡在这里大概是得不到分了……)，但是这一项的分数占总分的比例并不是很多。真正决定胜负的是第二部分……技能评比。 妖怪的每一项技能都对应着一个竞赛技能并分别属于各个项目。如果想要取得某个项目的胜利就应该要拥有该



项目的竞赛技能，否则是无法拿到エキサイト加分的。技能评比可以有N轮（直到有人得到满分），每轮的顺序都是由上一轮的分数决定的(分最高的先出手)。每个竞赛技能都有不同的效果，比如给对手减分或阻止对手得分，一般都是对先出手的妖怪不利，所以说在一开始便领先并不一定是什么好事，关键是要在适当的时候使用适当的技能，这样才能有效的取得分数。另外还要注意的是技能是不可以连续使用的。技能评比还有一个得分的关键，那就是观众的兴奋度エキサイト，在妖怪每次表演完一个技能的时候エキサイト都会相应的增加、减少或不变，而如果在自己表演完技能后エキサイト正好变满的话就会有很多的额外加分。同理，也可以用技能使エキサイト降低从而阻止对手得分。所以一定要牢记各个技能与エキサイト的对应关系，最后还要注意的是一定要算准自己下一轮的顺位。这样你的妖怪就成为焦点了！

红宝石与蓝宝石的区别

剧情方面：

两个版本中水团与熔岩团的立场完全调换。蓝宝石版神兽为****，而红宝石版为****。还有蓝宝石版的灾害是暴雨，而红宝石版则是干旱……

妖怪方面：

延续历代的规矩，一个版本是不可能集齐全部妖怪的，至于哪些妖怪分属于哪个版本这里就不多说了……

特殊妖怪

关于No.200：

通关一次后在131水道上就会出现天之柱（そらのはしら）。レックウザ 就在顶楼（上楼时必须用到マッハ自行车）。レックウザ 70级，着急抓的朋友用大师球吧。

关于No.196.197：

通关一次并在家里的电视上看到相关报道后196.197就会在124水道上随机出现。红蓝版各一只。

零七八碎

モンスターボール：普通的妖怪球

スーパーボール：比モンスターボール强的妖怪球

ハイパーボール：比スーパーボール更强的妖怪球

マスターボール：最强的妖怪球

ネットボール：用来捕捉水系和虫系的妖怪球

ダイブボール：用来捕捉海底的妖怪的球

ネストボール：用来捕捉比较弱的妖怪的球

リピートボール：用来捕捉已经抓过的妖怪的球

タイマーボール：用来捕捉飞空妖怪的球

スボール：用来捕捉火系妖怪的球

アボール：纪念用的妖怪球









登场怪物序号名称补完

No.203フシギダネ	No.204フシギソウ	No.205フシギバナ	No.206ヒトカゲ	No.207リザードー	No.208リザードン	No.209ゼニガメ
No.210カメール	No.211カメックス	No.212キャタピ	No.213トランセル	No.214バタフリー	No.215ビードル	No.216コクーン
No.217スピアー	No.218ポッポ	No.219ピジョン	No.220ピジョット	No.221コラッタ	No.222ラッタ	No.223オニスズ
No.224オニドリル	No.225アーボ	No.226アーボック	No.227ニドラン	No.228ニドリーナ	No.229ニドクイン	No.230ニドラン
No.231ニドリーノ	No.232ニドキング	No.233ピッピ	No.234ピクシー	No.235パラス	No.236パラセクト	No.237コンパン
No.238モルフォン	No.239ディグダ	No.240ダグトリオ	No.241ニャース	No.242ペルシアン	No.243マンキー	No.244オコリザ
No.245ガーディ	No.246ウィンディ	No.247ニョロモ	No.248ニョロゾ	No.249ニョロボン	No.250マダツボミ	No.251ウツドン
No.252ウツボット	No.253ポニータ	No.254ギャロップ	No.255ヤドン	No.256ヤドラン	No.257カロネギ	No.258パウワウ
No.259ジュゴン	No.260シェルダー	No.261パルシェン	No.262ゴース	No.263ゴースト	No.264ゲンガー	No.265イワーク
No.266スリープ	No.267スリーパー	No.268クラブ	No.269キングラー	No.270タマタマ	No.271ナッシー	No.272カラカラ
No.273ガラガラ	No.274サワムラー	No.275エビワラー	No.276ベロルンガ	No.277ラッキー	No.278モンジャラ	No.279ガルーラ
No.280バリヤード	No.281ストライク	No.282ルージュラ	No.283エレブー	No.284ブーバー	No.285ケンタロス	No.286ラブラス
No.287メタモン	No.288イーブィ	No.289シャワース	No.290サンダース	No.291ブースター	No.292ポリゴン	No.293オムナィ
No.294オムスター	No.295カブト	No.296カブトブス	No.297プテラ	No.298カビゴン	No.299フリーサー	No.300サンダー
No.301ファイヤー	No.302ミニリュウ	No.303ハクリュー	No.304カィリュー	No.305ミュウツー	No.306ミュウ	No.307チコリータ
No.308ベイリーフ	No.309メガニウム	No.310ヒノアラシ	No.311マグマラン	No.312バクフーン	No.313ワニノコ	No.314アリゲイ
No.315オーダィル	No.316オタチ	No.317オオタチ	No.318ホーホー	No.319ヨルノズク	No.320レディバ	No.321レディア
No.322イトマル	No.323アリアドス	No.324ピィ	No.325トゲピー	No.326トゲチック	No.327メリープ	No.328モココ
No.329デンリュウ	No.330ウソッキー	No.331ニョロトノ	No.332ハネッコ	No.333ポポッコ	No.334ワタッコ	No.335エイパム
No.336ヒマナッツ	No.337キマワリ	No.338ヤンヤンス	No.339ウパー	No.340ヌオー	No.341エーフィ	No.342ブラッキー
No.343ヤミカラス	No.344ヤドキング	No.345ムウス	No.346アンノーン	No.347クヌギダマ	No.348フォレトス	No.349ノコッチ
No.350グライカー	No.351ハガネール	No.352ブルー	No.353グランブル	No.354ハリーセン	No.355ハッサム	No.356ツボツボ
No.357ニューラ	No.358ヒメグマ	No.359リングマ	No.360ウリムー	No.361イノムー	No.362テッポウオ	No.363オクタン
No.364デリバード	No.365マンタイン	No.366デルビル	No.367ヘルガー	No.368ポリゴン	No.369オドシシ	No.370ドーブル
No.371バルキー	No.372カポエラー	No.373ムチュール	No.374エレキッド	No.375ブビィ	No.376ミルタンク	No.377ハピナス
No.378ライコウ	No.379エンティ	No.380スイクン	No.381ヨーギラス	No.382サノギラス	No.383バンギラス	No.384ルギア
No.385ホウホウ	No.386セレビィ					

（001－202号怪物名称请参考上期口袋妖怪攻略）





胜利十一人 6 最终进化版

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2002年12月12日
	类型：SPG	价格：6800日元	其他：——

经过了漫长时间的等待，笔者终于在日本发售前两天拿到了WE6FE。入手后立即和朋友们对战数十场，发现这次的“进化”还是非常明显的：球员的动作大幅增加，编辑系统大幅强化，新增加了评分系统等等。这些“进化”也使得本作以36分的成绩进入了FAMI通的白金殿堂，WE在足球游戏中的王者地位仍然不可动摇。由于拿到此游戏时已临近截稿，完整的研究还正在进行中，笔者先把一些粗浅的心得写出来供广大玩家参考，以后将为大家奉上比较系统的研究。

WE6FE与WE6的主要区别

●真实的日本代表选手，以6月18日在土耳其一战中出现的23名球员为核心。JFA提供球员真实的脸部数据，真实的再现每个日本球员的脸部。

●DATA方面的新要素。56个国家队和40支俱乐部队，大家应该都知道了。巴西以实名登场，荷兰选手的名字则另外标记，橙子军团？估计是版权的问题还没搞定。

●编辑模式更加详细自由。增加射门数的支配率，半场或全场结束后的元素大幅度增加！整个得分过程的时间段，选手的传，带，射的成功率以及在比赛中主要活跃的区域表示。

●选手的动作方面也比前作增加约30%，不论是越位、守门员移动、顶球等动作。

●按住L1可以持续低速跑动，前作只是可以在松开手之后有一个低速的缓行期。那么说就可以模拟真实中的变速过人的效果。这一点对于对自己的操作技术相当自信的玩家是一个好消息。

●可以设置人墙的跳跃。整队人一起跳还是指定的选手起跳，以前令人遗憾的任意球防御不能，在这一作得到了重大改进。

●菜单中增加了“团队意识”的新要素。就是说，在意识设置里将全队设置为守备重视的同时，如果将团队意识设置为倾向于进攻的话，那么在反击战时选手将会更为锐利地前插支援；而如果将团队意识设置为倾向于防守的时候，有可能造出现实里的铁桶阵的效果，人海防守战术，这是玩家足球意识间的较量。

●设置中增加了“团队战术”，它可以使用CB OVERLAP、ZONE PRESS、OFFSIDE、COUNTER ATTACK这四种战术。在比赛中团队战术的使用



程度可以分为三级，玩家可自由操作。所采用的战术使用程度高的话，如果比赛进行的十分激烈的话，体力会有比平时一定比例的增幅下降。所采用战术使用程度低，比赛相对不那么激烈的话，体力的跌幅也可以比平时要少一些。

●练习模式中增加了新的练习项目。练习模式的等级有了变化，每一项训练分五个等级，难度逐步增加，有助于玩家逐步掌握各项相关的基础和高级技术。循序渐进的意思啊！比如说绕雪糕桶的训练方案，第一个等级用R1直线奔跑就可以轻松完成。但第二等级中，雪糕桶的设置难度会有所增加，要配合使用其他的盘带技巧。与前作WE6一样，当在训练中打破了得分记录后，还会有隐藏选手存在。

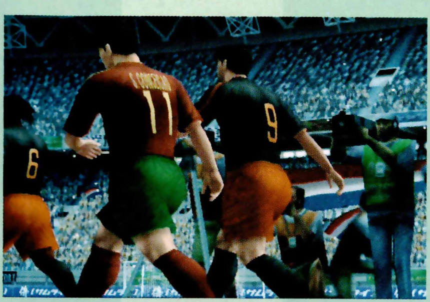
●网络更新功能对于我们国内玩家来说，似乎不太实际，号称WE6F最强的机能“PlayStation BB Unit”使网络功能成为可能。线上下载最新的Option Player Data和特定的球队，这项功能可能会使J联盟版本不复存在。

登场球队

这次的球队和前作没什么变化，仍然是56支国家队加上40支俱乐部队。许多玩家关心的全员实名登场这次仍然没有实现，而且这次游戏中所有的荷兰球员连假名都不是，都是以“Orange xxx”命名，可能是没有和人家达成协议，喜欢荷兰队的球迷这次要失望了。世界冠军巴西队这次终于也是实名了，以下球队采用实名登场：

爱尔兰 IRELAND　　苏格兰 SCOTLAND





英格兰 ENGLAND　　葡萄牙 PORTUGAL
西班牙 SPAIN　　法国 FRANCE
挪威 NORWAY　　丹麦 DANMARK
德国 GERMAN　　意大利 ITALY
比利时 BELGIUM　　瑞典 SWEDEN
芬兰 FINLAND　　波兰 POLAND
奥地利 AUSTRIA　　匈牙利 HUNGARY
俄罗斯 RUSSIA　　乌克兰 UKRAINE
土耳其 TURKEY　　希腊 GREECE
罗马尼亚 ROMANIA　　埃及 EGYPT
尼日利亚 NIGERIA　　喀麦隆 CARMERON
南非 SOUTH AFRICA　　美国 USA
墨西哥 MEXICO　　乌拉圭 URUGUAY
巴拉圭 PARAGUAY　　智利 CHILE
秘鲁 PERU　　巴西 BRAZIL
阿根廷 ARGENTINA　　日本 JAPAN
澳大利亚 AUSTRALIA

这些球队里基本包括了世界足坛的强队，不过大家最关心的中国队仍然不是实名，而且球员数据几乎没有任何更新,队中还有曲圣卿、徐阳等“老”国脚，被誉为“世界级快马”的曲波速度居然是60多，算了，这些不提也罢，提起来那伤心事就多了……

这次并没有像发售前的预言那样，球员数据以世界杯时的数据为准，这次很多参加世界杯的球队阵容均与世界杯时有一定差别。世界杯亚军德国队中仍然保留了诺沃特尼、代斯勒、绍尔等未参加世界杯的优秀球员；英格兰队中还有杰拉德这位中场大将；世界上最好的左边前卫皮雷也出现在了法国队的阵容中；阿根廷队也众望所归地将萨维奥拉收入阵中；巴西队倒是变化不大，基本上就是决赛时的阵容。也许是这次对应网络，可以在线升级球员数据，所以在球员能力上并没有太多的变化。

顶级球员

在本作中出现了一些能力达到99满值的球员，来让我们来看看这些人都是谁吧。

巡航导弹型

这是指长传精度达到99的队员，这种队员只有一个，那就是英格兰队的队长贝克汉姆，这应该不用我多说了，他的表现有目共睹。

洲际导弹型

这个指的是长传力量达到99的队员，巴西队的罗伯特·卡洛斯就是其一，主要作用是在防守时开大脚可以一脚开到对方球门后面的观众席上（拖延时间的好办法）。



神枪手型

射门技术99的队员可以完成一些超高难度的射门动作，就好像神枪手无论什么姿势都能命中目标一样，WE6FE中有2位神枪手，意大利队的维埃里和巴西队的里瓦尔多。（都是左撇子枪手）

狙击手型

顾名思义，这是指射门精度99的队员，世界第一前锋，来自荷兰元老队的范巴斯滕是WE6FE中射门精度最高的球员。

重炮手型

射门力量达到99应该可以被称为重炮了，尼日利亚队的奥利塞赫是WE6FE中最强的重炮。

轰炸机型

轰炸机最重要的就是要准，能准确地把炸弹扔到敌人头上。南斯拉夫队的科瓦切维奇头球精



度99，应该算得上是最强的轰炸机了吧。

飞人型

意大利队的卡纳瓦罗和荷兰元老队的古力特两人弹跳力99，应该不比乔丹差多少吧。

铁塔型

克罗地亚的图多尔身体平衡性为99，是一个巨型的铁塔，挡住那些前锋的前进之路。

索尼克型

WE中历来对速度的依赖性都很强，这回尼日利亚队的巴班吉达速度竟然是99，看来有资格和索尼克飙一飚了。

杂技演员型

尼日利亚的奥克查、阿根廷队的奥特加、英格兰元老队的马修斯、阿根廷元老队马拉多纳，这四个人盘带精度是99，可以说是WE6FE中表演能力最强的了。

球王型

球王贝利一个人就有两项是99——进攻力和技术，没办法，谁让人家是球王呢。







NEWGAME 编辑点评
NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

11月27日～12月13日

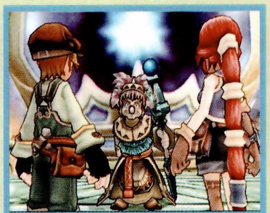
发售	11月28日	11月28日	12月5日
游戏	宿命传说2	暗黑编年史	忍SHINOBI

宿命传说2（11月28日）



南梦宫招牌RPG终于发售了，一举夺下当周销量榜冠军。传说系列一直在日本拥有很多支持者，本作也是在PS2上登陆的第一作。

暗黑编年史（11月28日）



SCE再次创新的清新动作RPG游戏，游戏使用了动画渲染效果，玩起来犹如动画片一般，加上剧情的出色，玩家很容易便可融入到游戏中。

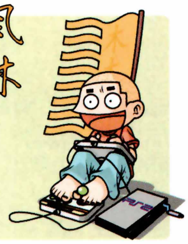
忍SHINOBI（12月5日）



SEGA著名动作游戏的最新续篇，难度方面继承系列传统，令动作游戏高手大呼过瘾。游戏依旧强调爽快感，而秀真的动作更是酷极。

评论人

风林



重回点评的感觉真好(笑)!这次居然都是PS2的游戏，这里谈谈其他主机比较好。最近又看到了美版XBOX的手柄，重新一试发觉真是夸张，不知道现在是否还生产这个，是否有必要收藏一款？毕竟是难得一见的失败作品，估计以后的手柄也不会有它那么臃肿了，再说握起来的感觉还真是很有满足感呢（……人品啊……）！

宿命传说2： 目前唯一一款能够让风林有动力坚持打完的RPG游戏了，出众的战斗系统一直为玩家津津乐道。其实本作在故事上并没有实质的进步，基本还是老套子而已，在系列中算是不过不失。这次有一得一失。得在完全没有读碟时间，使游戏的进行非常流畅；失在片头主题曲虽然动听，但却没有高潮起伏，令人稍感遗憾。

暗黑编年史： 虽然主角的形象与行头实在无法讨好风林，但游戏丰富的内容与轻松的游戏节奏令人欲罢不能。情节非常搞笑，而且人物的画风也颇有韵味，整体继承了SCE作品的一贯风格。没有沉重的世界观，玩家始终处于愉快的状态进行游戏，绝对是紧张的工作下来最好的休闲作品。另外，不得不提的是自己创造场景实在是太有意思了。

忍SHINOBI： 典型世嘉风格的硬派动作游戏，难度非常高。游戏的感觉已经与前几作大不一样，一方面是主角的造型更帅，另一方面，三维化的构架在空间的概念上发生了翻天覆地的变化。主角秀真的红色飘带设计得非常独特，在高速移动中突出了速度感，使人物犹如红色闪电疾驰而过，一酷到底。

天师



PS2是否入手，天语仍未决定。因为如果买VF EVO专用手台的话，这资金方面就会出现问题。而经过长期复杂激烈的思想斗争，天语决定只买手台，PS2再等一等，最快入手时机在明秋。PS2对于我来说只是用来玩GGB、VFEVO、GGD而已，横竖游戏要买正版，而手台必买， 估计PS2入手计划要在本人的电视计划之后。

宿命传说2： 本作在画面上较之PS版更上三层楼，前作的带入感就特别高，本作更是充分发挥了南大大制作RPG的功力，完美地营造出“命运”世界。在战斗系统上很有特色，魄力大，而战斗时画面自动ZOOM也让人觉得像格斗。绝对是一款大制作，懂日文的玩家应好好体会前作18年后的宿命。

暗黑编年史： 女玩家最适的大作？PS2机能所限，游戏使用了赛璐珞技术，画面也因此变得“豪华”起来。系统上，城镇的“自我建造”体现出玩家“自由度”比较高的一面，但却和故事本身的进行没有什么关系，只是单纯的使人觉得每次游戏都“不一样”。而游戏中还有其他很多怪异设定。

忍SHINOBI： MD版的超级忍曾红极一时。借PS2之力“忍”进化到3D，操作上比较复杂，需要适应,尤其要理解游戏各种动作的意义。难度上,天语的朋友PENNY花了一天半的时间打爆此游戏，爆最终BOSS时的评价是S。游戏的BGM不错，据说国内有很多玩家包括女性玩家都在挑战这ACT，多少出人意料。

宇部



半月刊的工作已经使宇部压力重重，根本没什么时间来享受游戏，于是又拿起了GBA在上下班的地铁上享受短暂的乐趣。说到北京的地铁，在冬季时绝对是人满为患，拥挤不堪，外地的读者有空一定要来体验一下。春节前还有4期杂志要做，想起来真有些头疼，体力直线下降中……

宿命传说2： 虽然没怎么玩过该系列，但对其独特的战斗系统却早有耳闻，试过这款最新作后感觉确实爽快简洁，战斗时的缩放视觉效果也很养眼。另外2D的游戏画面发色柔和清新，片头动画相当有水准。只是对有些俗套的剧情不太感冒，实在没有兴趣长时间玩下去，RPG迷们倒绝不能错过。

暗黑编年史： 本游戏从前作3D多边形处理的画面，进化为高水准的卡通渲染技术，效果自是不俗。故事设定较为轻松有趣，游戏起来毫无压力。值得一提的是本作的事件相当丰富，包含各种各样的要素，适合喜欢深入探掘的玩家。作为近期少有的ARPG大作，PS2用户应该多投些时间给它。

忍SHINOBI： 深受动作游戏FANS关注的超级硬派大作终于登场（美版），继承了SEGA一贯的风格,角色造型酷毙，手感舒适逼真到位，充分展现了厂商的技术功力。虽然游戏的难度设定较高，但通过不断实践还是能够解决，绝不到变态的层次。超级忍从2D到3D，转变的很成功，热切期待续作。

PERFECT



年末大作的豪华阵容是玩家们梦寐以求的，不过这么多好游戏集中在一个月发售，我们的荷包也要承受巨大压力！本期点评的游戏中本人最喜欢世嘉的忍和SCE的黑暗编年史。虽然宿命2也是先前打赌要玩的，不过120面全彩半月刊的工作任务实在不轻，为了给大家奉上精彩的杂志内容，只有牺牲自己的游戏时间。

宿命传说2： PS版宿命18年后的故事在PS2上继续。战斗画面可以随意缩放，SP数值的导入令战略性提升，一味的猛打猛撞会使命中率降低。过场动画中光的运用以及小山村的绿色给人留下了深刻印象。但2D场景中的角色描绘还有待提高，走起来有点发“飘”。画面传统，却不失RPG的味道。

暗黑编年史： 将许多RPG游戏的优点集于一身的作品。画面华丽，节奏轻快，剧本比较低龄，系统非常容易上手，玩家很快就感受到其中的乐趣。“绿色”世界中奥妙非常多，许多小地方的构思独具匠心。像这样轻松有趣的动作RPG时下并不见，虽然算不上超级大作，但是本人已经陶醉其中（光谱合成系统精进中）。

忍SHINOBI： 史上究极的动作游戏！轻灵飘逸，自在变换，世嘉对忍者的塑造登峰造极！斩杀动作非常流畅，连斩敌人达成杀阵后的POSE酷毙！游戏几乎用到了PS2手柄的所有按键，角色动作丰富，操作感一流。不过游戏有相当的难度，通关需要一定的磨练。某些情况下，视点切换略显尴尬。

36–40 强烈推荐　30–35 值得一试　1–29 素质一般

11月28日 SD高达



机种：PS2
厂商：BANDAI
类型：SLG
媒体：DVD

高达G世纪最新作终于登陆PS2，画面方面大幅强化，令人一振。游戏在系统上的进化也非常明显，无愧于最强的高达游戏。

高达迷的享物，风林实在消化不了（笑）。本作集结了历代所有受欢迎的高达机体，而且在系统上加了全新的“混制剧情”。另外，在关卡的构成和角色育成方面也全都焕然一新，众多的改变实在令高达迷兴奋。比较于子厂的机战系列，个人还是更喜欢只有高达的专门游戏，而不是大杂烩，冲着它的强化也要给个好分！

画面进化到全3D，角色巨Q，战斗场景下的机体动作比较搞笑。由于游戏收录了原作的很多故事，甚至有万岱最新原创的情节登场，想必此系列的FANS一定会大呼过瘾。战斗系统也随之进化，增加了多次攻击的选项！听说SD高达系列与机器人大战系列完全不是一路的，本人却搞不清。

SD高达系列在PS2上登场的第一弹，经过全新制作，战斗画面全部3D即时演算，效果完全超越DC版的机战α。看来BANDAI是从BANPERSTO那里学了不少啊，游戏难度直追α外传，战斗细节趋于真实化，再也不能把王牌机师往人堆里一丢就不管了，可怜的NT们。但高达终究是高达，的确够魅力。艰难攻关中。

战棋类高达中画面效果最好的作品！战斗完全3D化，感觉很酷。游戏可以培养原作中的机师（等于机战的高达版），唯一的缺憾是难度变态（与α类似），王牌机师经常被小兵打的焦头烂额，感觉不够爽。游戏需要相当耐心，机战FANS也许会大呼过瘾，普通玩家只能望而却步。

12月3日（美版） 龙珠Z



机种：PS2
厂商：BANDAI
类型：FTG
媒体：DVD

脍炙人口的龙珠事隔多年再度发力，不仅在剧情方面完全依照原著展开，而且在画面上直逼漫画效果，令人叹服。绝对是最强的龙珠游戏。

久违久违，继SS上“超武斗传”后最强的龙珠对战游戏终于出现了。游戏完全再现了漫画中的场面，相信很多老动漫迷看到后都会感动不已。游戏的故事从卡卡罗特的哥哥出现一直到打完沙鲁，交代了整部作品中最精彩的情节。对战的操作感把握的不错，连续技使用起来非常爽快，实在难得。

以“龙珠”为名的打从32位机开始算算也出了不少代了，但游戏本身又有什么进步呢？天语认为，这是给原作漫画迷准备的礼物，那些没有什么实力制作FTG的公司，借助这种方法可以狠狠的捞一笔再说，纵然你手感再好，会收藏正版的玩家不过是重温故事而已。

久违了的龙珠终于亮相在PS2上，而且水准非常出色，无论剧情还是图像都给FANS相当振奋的感觉。另外作为FTG，本游戏也能令人满意，角色动作流畅，手感舒适，即使不擅长格斗的玩家也能轻松上手，并体会到乐趣。虽然是3D游戏，但依然是2D玩法，更能体现龙珠的特点。

3D龙珠的最强一作！3D化战斗以2D理念完成，画面干净，手感OK，角色移动速度合理，不会再出现浮空跳跃时间过长的现象。剧情完全忠实原作，故事庞大，而且关联性好，玩起来十分流畅。曾经痴迷于龙珠世界的玩家看到这样的游戏一定感慨万千，控制贝吉塔战斗的乐趣不仅是游戏系统本身带来的。

11月7日 POWER SMASH 2



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：SPG
媒体：DVD

当今网球游戏毫无争议的霸主，如果不是饭冷得过分的话，本作理应成为本月的重头。PS2与DC版没有太大区别，令老玩家感到不满。

虽然冷饭，但却仍旧是目前毫无争议的最强网球游戏，尽管它看上去一点意思都没有。在将DC版打到手烂后，风林已经没有心情再去重新收拾PS2版，面对不多的强化，玩它的理由就只省下与同事间的对战了。由于仅仅是单纯的移植，因此有打过原作的玩家完全没有必要再购买了。

网球游戏中，本作应该是老大，但深入研究它的人想必也不多。画面很好的诠释了PS2机能的不足。好在游戏本身还是很耐玩的，模式较前作更加丰富，场地也更加的多变了，角色上以新增威廉姆斯姐妹为卖点。世嘉的街机在手感上不会差，大家可以放心的玩。

最初一代从亮相就受到好评的网球游戏，出色的系统和操作是其成功的重要因素。SEGA将2代移植到PS2上，虽然在游戏整体上没有任何提高，但始终值得一玩。本作更加强调对战与合作的乐趣，在寒冷的冬季，与三五好友聚集一室进行热斗，也算是一种体育锻炼吧。

虽然是最强的网球游戏，但是移植到PS2后居然没有任何提高，世嘉的冷饭难以令人满意。画面感觉甚至不如DC，暴露了PS2机能的弱点。不过POWER SMASH本身的系统不错，就像WE一样，对战进攻很有乐趣，双人游戏中的阴错阳差更是让网球迷拍手叫绝！

12月5日 阿尔格斯战士



机种：PS2
厂商：TEMCO
类型：ACT
媒体：DVD

难得见到TEMCO推出一部比较正经的作品（笑）。难度方面一般，游戏画面不错，且爽快感十足，算是近期不错的动作冒险游戏。

TECMO自我宣传为“超大作”，实际玩过后虽然觉得尚可，但却远远及不上其他的动作名流。画面的处理方式类似“魔颤”，PS2的机能发挥得非常出色。游戏中的活动空间受到限制，并不是非常广大，而主角的武器却是长距离攻击方式……这样的结合实在是……另外，任务的动作节奏似乎有问题……

本来这种冒险型的ACT游戏应该打得分再高一点，如此才能突显其在当今大势下的珍贵。但TECMO，大家都知道，已经“坠落”为一个……。同理我们就能推测出此作的画面或角色动作肯定有噱头、华而不实。给六分都高。天语用最简单最不走脑子的办法，连克最后三个BOSS。视点很差。

制作者在整体气氛上把握不错，游戏的世界观设定非常到位，再现了遥远的古罗马时代，场景开阔，操作性容易上手。然而遗憾体现在3D游戏至关重要的一项——镜头编程，在全POLYGON的世界中进行冒险，竟然还使用“生化”那样的固定视点，而不能随心所欲地畅游建模逼真的古罗马世界。

要是没有“阿尔格斯”和“龙剑传”，恐怕大家都会认为TECMO只会在“橡皮美女”身上作文章了。以“破坏一切”作为广告语的“阿”其实并非什么都能破坏，画面中上等级，操作感可以接受，只是流程显得单调了一些。古罗马的时代背景为游戏平添了几分优雅的气质。

11月18日 KOF 2000



机种：PS2
厂商：PLAYMORE
类型：FTG
媒体：DVD

超级冷饭格斗的家用机版本，这次是完全移植，效果不俗，如果不是因为2K已经是前年的游戏的话，这次的移植表现真应该好好赞一下。

KOF轰轰烈烈的移植行动又开始了，虽然如今街面上正火的已经是2002……这次是完全移植，而且没有任何读碟时间，尽管本来就不应该有任何问题。说起2K本身，个人觉得是系列中倒数第2差的，除了没有新意外，在严谨性方面也没有提高，使人提不起兴趣。请有意玩的玩家再次为自己的左拇指做好保护工作吧！

作为99%中国格斗玩家心中的第一格斗，KOF系列已经进化到2002，但KOF20000的街机版却是SNK的遗作，而PS2版就成了PLAYMORE移植。KOF系列的一年一作制（永远MVS基板），几成惯性使然——若不出将会如何？我想这应该是值得玩家思考的一个问题，天语恕不妄加评论。

完全的街机移植，虽然宇部对这种需要极高反射神经的游戏没感觉，但念在街机老铺SNK的份上研究了一下，结果是令人满意，画面与操作完全移植，而且音乐也进行了重新制作，让人完全感觉到PLAYMORE的诚意，看来SNK的精神还是流传下来了，看着星尘大海抱着手柄在摇头晃脑的样子，大汗中。

移植度100%！虽然本人对KOF不是太感冒，但是PS2版的移植确实令人刮目相看。进入战斗毫无等待时间，流畅程度超过SS版KOF97（带加速卡）。画面原汁原味，绝无跳帧。街机版隐藏角色可以直接选择，街机上能够带给大家的家用机几乎全部再现，唯一遗憾的是PS手柄，感觉不如摇杆。

36–40 强烈推荐　30–35 值得一试　1–29 素质一般

自诞生时起便背负起十字架的世嘉硬件

1983年世嘉发售了三款主机，分别是世嘉的初代主机、SC—3000(主机和键盘一体型)和SG—1000(游戏专用机)。试想，或许自那时起，世嘉迷们或许就已置身于胜负毫无结果的世界里……

本文部分摘自日本《游戏批评》
译者/王玲 张凌志



SEGA地狱

世嘉变了！！

既然变了为何我们还要爱它?

被称作世嘉铁杆儿的玩家们与世嘉共同走过了一段特殊的道路。

然而，他们却对世嘉的现状感到不适，这到底因为什么……

世嘉变了，那世嘉迷怎么办?

步入2002年，世嘉在DC停产以后，便不再生产家用游戏机。曾经随着本公司的硬件的发展，研发独特方法论的各软件开发组，目前正在为其它公司生产的主机增强软件的阵容，并且都是身居显位的优秀游戏开发商，他们作为世嘉的一部分，有着追求完美游戏品质的强烈愿望。尽管还在不断创新，但他们还是放弃了继续研发新机种的使命。世嘉在失去了许多东西的同时，也得到了许多。从这种意义上说，世嘉的确变了。

但是至今，很多一直支持世嘉的铁杆儿们还像以往一样，相信“世嘉的精神”依然存在。因为如果否定这一点，就会连自身存在的意义也被否定……且不说走投无路的例子，玩家在那里不是多少也看出“对抗高高在上的体制势力的义勇军”带有神话色彩的动机吗。而且，如果不冷静地观察现状的概念一成不变地影响世嘉，就不会诞生什么新产品。世嘉早已不再是刺激玩家建立自我陶醉心态的“对抗势力”。接受这一事实似乎是世嘉铁杆们最基本的义务!

二〇〇一年～二〇〇二年上半年世嘉动向

2001年

1月29日

英国PACE Micro Technology 和PLC共同开发搭载DC技术的set top box的消息正式发布。并可以使用HDD和宽带。

31日

突然中止DC生产，正式发布退出硬件市场。为了弥补损失，大川功将850亿日元的个人财产赠给世嘉。在东京举行的“构造改革计划说明会”上，正式发表了PS2游戏软件。

2月14日

世嘉、NAMCO、WOW ENTERTAIN—MENT共同开发街机游戏《 one by night 》，使用的是PS2互相基板“SYSTEM—246”。

20日

NTT TECMO和世嘉缔结了搭载i模式和业务用游戏基板的“NAOMI”新系统的开发盟约。

26日

因缩减工资预算而募集300名自愿离职人员。（请详见后页对有关人员的采访实录）

3月1日

DC售价滑至9900日元，预定将全世界200万台库存机器处理掉。

16日

世嘉会长兼社长大川功去世。继任的世嘉会长是身为CSK会长的福岛吉浩董事，社长由原副社长佐藤秀树担任。

29日

在日经新闻以各种标题刊载了世嘉和NAMCO“VR战士”、“铁拳”的共同广告。

山本翁的姓名测字术

在日本非常流行一种算命的方式——测字术！就跟我国古老的测字算命一样，它也是会把名字跟人的命运吉凶联系在一起的。虽然中日两国文化差异很多，但在测字上还有相通之处。这里，日本有位闲人，用山本翁测字术，在“无聊”之余给世嘉许多著名游戏测了一下，许多吉凶祸福都能窥之一二。当然这些只是随意的闲聊，倘若觉得有点意思，笑笑就可过去，大家不要当真就是了。

SHINOBI(超级忍)……象征天德地祥的吉祥数

富有天赋的才能而且能凭借温和的性格获得大家的信任，自身的领导才能能更进一步的助长好运，从而获得更多的富贵和名声，但正因为有强运相助，所以会很容易为人所依靠，同时还有讨厌受到别人制约的倾向。如果不克制过于热心帮助别人的倾向的话必然会招来麻烦。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ(索尼克合集)……象征破坏混乱，悲运的最凶数

暗示离散、混乱、破坏的最凶数，容易遭遇到事故和家庭内的矛盾，经营破产、病弱等肉体上的痛苦、被离弃等精神上的痛苦也将接连不断，最终孑然一身的悲运数。



世嘉现在在哪儿?世嘉，你出来!!

经过MD、SS和DC的辉煌与痛苦后，世嘉突然决定要撤退。往后再感受不到以往的风采!?只有追寻现在的“世嘉风格”。

在日本有句俗话：“老鼠能从将要下沉的船上逃出”。在船沉之前，如果事先能断定所谓的“老鼠”，也就是善于钻营且注重大局的人，那其他人就应该跟着这只“老鼠”，否则就有可能无法脱离险境。

从这种意义上说,香山哲就是这样的“大老鼠”。就任联合首席运营官（CO-COO）后，香山表示世嘉将通过其它领域东山再起。这里我们需要注意的不是他的经营能力，而是他的“嗅觉”力。在催生了“樱花大战GB”后,他的“嗅觉”没理由对世嘉的破灭袖手旁观。他既然接受了“最高领导”地位，看到许多人要收拾是自然的了。根据拙劣的经营分析,一流人才的感觉大多是正确的。而且,与其说香山氏的晋升是变革的“开始”,不如说是“结束”。放弃MD，放弃SS，又放弃了DC，甚至放弃了已故的大川功称霸世界的梦想，在众多希望的墓牌上，“现实人”香山氏走下来站在那里。他与曾写下辉煌的“本田神话”的前任社长一样，并不是公司地道的老职员，而是个外来人,他的作用恰恰是签署了“败战处理”的投降书。

牺牲硬件换来的“天下太平”

当年的“孤高”的性格听起来很酷，但同时也隐含着“自我封闭”的问题。

此时，重要的是应该弄清楚“输给谁了”，然后再根据失败的形式决定今后要走的道路。而且，世嘉并不是被索尼、任天堂这样有形的对手打败，而是输在了DC每年高达80亿-90亿日元的负债这个重担上。然而，导致赤字问题激化以致升级为致命伤的是“硬件和软件一体化”的思想。从来就没有什么“公司的硬件畅销了，软件就会更畅销”的道理，从“优秀软件带动硬件”的再生会轻易地沦落为“结果责任的消失”。

然而，如果“硬件和软件一体化”的思想有百害而无一利，就会是不管多么顽强坚持也无法再生了。在软件的供应方面，势力大就等同于无势力。世嘉公司就是再强大，也不会战胜众多敌手。即使如此，MD的销量仍旧破格超出了3000万台，SS也达到了1400多万台的销量，DC则只有1040万台的销量（均为全世界的销售量总数）。当然，即便DC的普及量只有MD 的1/3，也是不错的业绩，只不过DC更多的是被视为“web终端”而已。也许这只是销售概念上的一种拓展，但明显的是MD或SS上的核心玩家其实比主机销量要少很多。

2001年1月底，世嘉宣布停止生产DC，结局不过是这些伤痛积累后的“放弃过程”。早在从研发硬件的项目中撤出之前，“硬件和软件一体化”的思想就对那些多年陪伴世嘉的玩家们不予理睬了。所以，反过来说割舍世嘉也很容易——爱情之锁经过长年的磨损也会坏掉。

但另一方面，这也意味着世嘉再也无法推脱自己的责任。在身为硬件商的时候，软件销售不利的责任可以推脱到硬件普及率低上，同时制作者的精力也最为集中。而如果是一般的软件开发商，自然要把注意力集中在内容制作上。但此时世嘉软件所要正视的对象会远远超出原先核心用户群的圈子，在更多消费者的选择面前，世嘉的风格如何来体现?是依旧我行我素还是迁就外来压力?在养成了固定思维习惯之后，“软件世嘉”连过去可以依靠信赖的基本核心用户群都在失去，要想成功，可能性似乎变得更加渺茫。

近2年的时间里，世嘉一直在寻找风格变更的原则，以“非玩家用户”为对象的制作目标使得这段时间世嘉主要的制作内容都是一些全新概念的作品。然而，“仅是善战”对于世嘉是不够的。告别硬件盟主之一的她能因此就在软件领域得到对等的“地位”吗?

掌机游戏的红火是历史的遗产?

世嘉新姿态变革中，最容易被人忽视，却最重要的是“掌机游戏”领域。因为如今世嘉本质性的变革正是从这里开始的。虽然世嘉也曾携“Game Gear"杀入掌机市场，但短命的主机在GB的“淫威”下，让世嘉吃尽了苦头，早早一了百了。

1999年2月，香山哲(当时任董事长)宣布了一条爆炸性新闻：“樱大战”将登陆GB。此后的世嘉行动越来越大胆。次年5月,NGP版的“索尼克”上市,7月又相继发售了“樱花大战GB”。点燃“多平台化”导火索的正是掌机游戏。

不管怎么说，掌机游戏的主要面向受众还是年龄层比较低的人群，而凡是打算向纯成人化方向发展的先例几乎都是用败北来结束。最新近的例子就是SNK的NGP。以专业格斗为主要内容的掌机，无论多么精彩，到头来终究难逃一死。

不过目前这个市场也不是那么好做，在第三方阵容中，比较有领先优势的企业就是柯乐美公司。但就是这家公司当年的王牌节目“游戏王”,新作的销量也从全盛期170万下滑到如今18万左右了。看样子,日本的小学生是在远离柯乐美，而世嘉似乎想就势插进来。可供四人同时玩的“Shining Soul”本身品质虽然一般，但仍旧达到了7万的良好成绩。而且GBA上的“索尼克A”仅在日本国内就销售了13万，虽然还远比不上CAPCOM公司的“洛克人EX2”(36万)，但这一数字已然是相当不错。

虽然每个成功的背后都不是简单的撞运气，但这两个游戏成功的关键其实也并没什么了不起，即使两款游戏制作的质量更低，也照样会有差不多的销量——他们都是世嘉“MD时代的遗产”——原因其实就这么简单。

世嘉的日本市场日渐衰落?

通过日本朋友的见闻，世嘉似乎仍旧未能在家用游戏领域摆脱尴尬和不景气。这里面有两点非常重要，网络和美国。

从“梦幻之星网络版(PSO)”还能算是比较狂热的登场以来,在日本与网络相关的游戏一直都没有本质的进展。即使是像“最终幻想”这样伟大的游戏,都深深地陷入了网络的深渊之中。回想当年,世嘉欲以通过网络优势闯荡天下的雄心至今似乎仍旧历历在目,但只有“梦幻之星网络版”能算上成功的事实，使得从事相关领域的部门只有作应援工作才有实际的收益,而没有能力再去开发新的网络产品。

其二,就是世嘉目前更对北美市场倾注力量。因为多次发生恐怖事件,2001~2002年,北美市场的“闷头在家效应”(不出门，在家里过休息日)使得游戏需求增大。况且一向迎合欧美口味也是世嘉的传统，所以在2002年的E3上，人们可以明显地看到世嘉跟EA Sports在体育类游戏上激烈稍带残酷的搏杀。这种对抗蕴藏着怎样的力量已经非常明显，“决战北美”的口号虽然没有写在宣传单上，但这已经是昭然若揭的事实了。加上欧美对网络的热衷,这叫世嘉怎能不下调日本市场的信号级别呢?

31日
世嘉发表了几款预定在Xbox上制作的游戏。
4月1日
不遵守社内方针的社员被迫进入“隔离间”。这种情况被解释为“不得已措施”。
14日
DC活动“Game Jam”展开。
19日
召开“构造改革计划说明会”，正式发表加入GC的消息。
5月1日
由于原本在DC游戏《SEGAGAGA》登场的人物“adult children”一名与日本adult children协会（JACA）重合，而受到该协会及2个团体的抗议，世嘉最终公开道歉，并主动更改人物名称，使得原本预定5月17日的发售计划延期至5月31日。
6月5日
“contents战略发表会”召开。在会上，世嘉发表了关于“樱大战”、“莎木”等游戏新作及开展今后事业的消息。
23日
为了庆祝在美国大受欢迎的角色“索尼克”诞生十周年，在全日本5个地方举行了名为“SONIC 10th Anniversary Birthday Partay in Japan”的活动。
9月17日
因隔离房间问题发展至诉讼阶段，最终由世嘉支付了赔偿金达成和解。
19日
以“头文字D”的人物为题材的新游戏机“头文字D Arcade Stage”在讲谈社的协助下进行开发。



レンタルヒーロー(出租英雄)

……象征才智敏锐的大吉祥数

富有学问技能的人气运，凭借明朗豁达的性格使周围的气氛开朗融洽，遭遇到苦难也能巧妙的渡过难关，常于晚年的发展而且长寿的吉祥数。但如果为性格中隐含的急进情绪所左右的话就会有遭遇不幸的危险，所以一步一步脚踏实地的前景将带来良好的发展运，成就幸运的一生。

パンツァードラグーン(铁甲飞龙)

……象征发家财宝运的大吉祥数

富有才智和发家运，财源会从四面八方滚滚而来。是偏重于财运的幸运数。自身所具有的合作精神和宽容的性格所招集的人望将决定财运的多寡。

バーチャファイター(VR战士)

……象征困难障碍起伏的凶运数

虽然富有头脑，能够在事业和工作上发挥才能，但多数情况下无法充分发挥实力，人生的起伏曲折也会较多，容易在健康方面出现问题或者因为事故和故障而不得不在中途放弃。由于具有天生的智力和直觉，所以成功的关键是进一步锻炼自己，在工作上发挥自己头脑灵活的特长。作为性格的隐含面，容易陷于空虚而没有常性，所以易于浮动，会经常因为他人而损害到自己。但也有通过和不同运势的人的联系而获得大成功的人。

软件商世嘉：翻天覆地还是今不如昔

自退出硬件开发领域后，世嘉变得怎样了？现在的世嘉与当时相比，发生了怎样的变化？我们的结论是：世嘉没有变，所以可以改变。

谁是世嘉的新掌门人？香山哲？

香山哲的头衔是“CO-COO”，也就是“首席联合运营官”的意思。这种职务名称怎么看都觉得不太顺眼，只有很少企业会设置这种职务，但正是在这个有点蹩脚的职务上，蕴含了很多有关世嘉的事情。

自从去年5月公司人事变动以来，在日本一般的报道中，世嘉的“代理董事长社长”一直是佐藤秀树，而香山只不过是包括佐藤在内的，“代理董事长”三人组中的一位而已。尽管有多位“具有代理权”的董事长的情况并非世嘉独有，但是通常是社长兼任首席执行官。只有极个别的情况，才会将“社长”和“首席执行官”的职务分开设立。

一人不能独占公司的最高层是世嘉内部的实际情况。去年3月，大川功去世，各媒体都流传着“后任社长的人选是香山哲”的猜测。然而三个月后公布的人事结果却是香山氏和永井明（之前是常务董事）二人就任代理董事长。加上社长佐藤，组建了“三驾马车体制”。

这种高层领导的结构组合应该是令外人感到十分混乱的，甚至就是在世嘉内部可能也难免有疑问的声音。但是“三驾马车体制”在一年内还不会有太大的变动。因为从它诞生之前，就已经有特别的力量来缔造并且维系着这种组织结构了。

在世嘉的历史上，最有权力的人士非大川功莫属，而由它制定的公司战略路线则更是无人可以轻易改变。虽然大川功已经阔别人世，但正是他当初一把手将香山哲作为特别顾问从外部“插入”世嘉策略制定的高层核心，这种别具一格的获得“发言权”的方式本身，除了证明了已故大川功的强大权力外，就是证明了香山哲本人对世嘉大刀阔斧进行改造的决心。

不过有意思的是，虽然世嘉没有将社长之位转给香山哲，却让香山氏当作为整个组织的发言人，怪不得他会被误认为是社长继承人。香山反倒借此将自己的一举一动都扮的像位普通“社长”一样。他这样做很容易被人说成是“事实上的最高权力者”。而香山是受大川功亲点的台面人物，如果没有跟自己相似的治理风格，香山是否能有机会通过“外科手术”式的途径进入到世嘉高层呢？难道我们不是很容易就能想象出一个香山只不过是一种代表，是大川功，甚至是世嘉传统的一个代表，虽然他力图改革，但改革还不是革命。公司内部拘泥于地位和职务等级形式的传统习惯，易于接受“上意下达”，而香山其实也不过是世嘉传统的一个代表而已，只不过这个代表从外面看起来有些新花样罢了。

因此，世嘉的结构没有太大的改变。它并不是要改变一个拥有800余名职员的大企业的体制。正因为如此，改变世嘉的前进之路就容易多了。如果是中央集权体制，只需要替换顶层统治者就可以了。这一年是世嘉迈向新时代的转换期，“因为世嘉没有变，所以它变了”。

“浮肿的世嘉”已然不复存在

我们大致罗列一下去年的日程，可以看到：结构改革说明会（4月）、世嘉战略发布会（6月）、新事业的战略说明会（6月）、世嘉AM事业战略发布会（9月）和“消费者大会 2001”（10月）。自3月大川功去世后，这样的会议大致每两个月召开一次。这与大川功有很大关系，因为在“850亿日元资产馈赠”中，包含大量的世嘉公司股份，“股价升值就相当于减少赤字”。召开发布会就能赢得市场的良好评价，促使股价上升，这很划算。

然而，受赠的股份最终评估还是损失了238亿日元。这时才发现世嘉的经营基础还是在街机上。根据去年9月的年中结算，营业损失收益从前年同期282亿日元的赤字转为46亿日元的盈余，1月后的改革取得了很大成果。理所当然，家庭娱乐事业（生产DC）的赤字规模从344亿日元缩小到8亿日元，可以说这部分亏损已直接转变为盈余。

在剔除了赘肉后，世嘉逐渐变得苗条和健壮了。而这时我们又看到了大家一直都知道，但总容易忽略的事情——世嘉身上的肌肉主要还是它的娱乐事业——大众游戏场所的经营和街机的销售。二者的同期利润分别为82亿日元和96亿日元。尽管我们为游戏厅的衰落感叹了许久，但实际上却是它在真正的赚钱。

觉醒后的世嘉不容乐观

一如既往的世嘉是没有变吗？忙于下这样的结论未免有些草率。这些盈余很多来自人们对“VR战士4”的特殊需要（仅2001年8月的街机投币收入就有20亿日元）。而为了拓展企业的活力，世嘉还实施了不少新招数。公司分别于7月在香川县，8月在富山和郡山相继开设了大型娱乐中心，但是不论是哪一家，视频游戏机台的比例都很小。例如，在“世嘉世界富山中央”游乐中心的123台大型机中，只有6台视频机台和4台体感筐体，总共10台。

这是新世嘉开始意识到要节约成本的表现。去年11月，香山哲决定在下一年度卖掉其持有的“与再建世嘉主体相关的”公司的ISAO股份，与之保持一定距离。

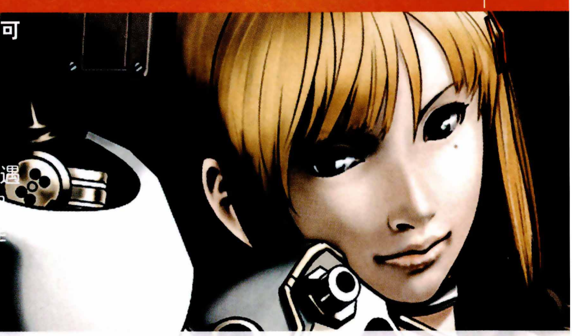
正如大家预料到的，物美价廉的“家用游戏事业”的首要任务并不是花巨资创造伟大的作品，而是像街机事业部一样以节约成本和增加利润为前提。现在世嘉的形势仍旧不容乐观，而不容乐观的背后，则是众多“世嘉迷”的前途也不乐观。

世嘉子公司资料及其代表名作

世嘉各分公司之间几乎没有制作相同类型游戏的，这种单靠自己的制作阵容就能充当全部第三方软件制作商的实力无疑是值得肯定的。

- Amusement vision（原第4软件研究开发部）
  VR射手系列、超级猴子球
- Web master（原数字化媒体制作部）
  ROOMMANIA #203、其他游戏软件的音响制作
- Over works（原第7软件研究开发部）
  樱大战系列、集合！咕噜咕噜温泉系列
- Smile bit（原第6软件研究开发部）
  创造球会系列、街头涂鸦系列
- Sega rosso（原第5软件研究开发部）
  世嘉拉力系列
- Sonic team（原第8软件研究开发部）
  索尼克系列、PSO系列
- Hit maker（原第3软件研究开发部）
  疯狂出租车系列、力量网球系列
- United game artists（原第9软件研究开发部）
  太空频道5系列、Rez
- Wow entertainment（原第1软件研究开发部）
  死亡之屋系列、Sega GT 2002

20日
世嘉召开娱乐事业战略发表会。
26日
启动以孩子为主要受众对象的联网教育事业。
10月12日
公开宣布Xbox版“莎木2”和“梦幻之星网络版”正在进行开发。
23日
在年中结算统计自社赤字高达200亿日元的情况下，世嘉高层不得不重新制定了新的年度盈利计划。
11月3日
从长远经济盈利决策角度出发，世嘉决定取消美版DC《莎木2》的发售。
15日
世嘉本社召开“新经营方针说明会”，社名由“SEGA .ENTER PRICES”变为“SEGA”，员工也重新进行了调整。
16日
世界范围的足球商业卡和邮票的生产者和Panin公司进行合作的消息发布。
27日
世嘉正式宣布停止DC主机在日本国内供货。DC从1998年11月27日开始发售起，在市场上整整度过了3年的时间。
12月17日
秋叶原迎来了最后的DC进货日。
2002年
1月24日
香山哲对美国世嘉.COM、欧洲梦想剧场和ISAMU三家网络子公司进行处理的消息被确认。



サクラ大战(樱大战)

……象征起伏英雄异变的凶运数

虽然从外表上来看是具有英雄主义的助人为乐精神且重于情义的人物，但由于具有过于耿直和爱憎分明的过强个性，所以会产生不合，招致不利不幸，从而陷入起伏跌宕的人生。将个性在好的方面的加以发挥将会招来较强的发达运，但多数情况下都无法充分利用自己的个性而陷于不幸。世界上总会有意见相左的人，所以经常努力站在对方的角度上看问题也是极有必要的。

电脑战机VIRTUAL-ON

……常会出现内部的离散，如果努力的话也可得到吉祥的吉凶各半的数

セガラリーチャンピオンシップ(世嘉拉力)

……象征破坏混乱，悲运的最凶数

暗示离散、混乱、破坏的最凶数，容易遭遇到事故和家庭内的矛盾，经营破产、病弱、肉体上的痛苦、被离弃等精神上的痛苦也将接连不断，晚年则孤独而终的悲运数。

被抛弃的“蚊香”仍在坚强地活着？

DC停产已经快两年了，即便如此，仍旧制作DC软件的厂商，似乎更值得世嘉迷的敬佩。他们的心声是什么？

在DC市场征战的软件开发商

国内的玩家也许并不太了解，在日本的游戏发售榜上，DC的软件始终没有消失。将开发软件的精力投入到已经没有未来可言的主机上，怎会有利可图？其实这并非只是偶然，而是确实存在着只有他们才能看得到的利益。很多软件开发商首先关注的是游戏店等销售地点的物流情况，由此我们可以理解在连用户都慢慢放弃的DC市场上，仍固执这样做的一部分开发商的想法。

NEC inter channel公司主任设计师多部田俊雄就是众多仍旧在开发DC软件的人员之一。虽然他们主要以开发美少女游戏为主。至于原由，他认为“首先，DC迷这一稳固的用户层很大。核心层虽说是核心层，但确实也是关注软件的阶层。用DC确保这一用户层比较容易。PS2在一般市场上推出但被埋没的软件，在DC市场上却不会被埋没。在DC市场上得到推广的软件，再移植到PS2时也是主要力量，还可以确保销售量。在DC市场上立足后，再向其它硬件移植的形式是有效的。

“正因为有这样忠实的玩家群，DC市场才会维持。虽然逐渐缩小是令人心痛的，但市场不会像大家想象的那样快就消失。虽然不会扩大，但DC玩家毕竟仍旧是DC玩家，所以只会是硬件损坏的部分缩小。我们看到的不也正是如此吗？虽说世嘉已撤退了，但并不是玩家们要扔掉硬件，有了硬件，再推出他们想要的软件，就会有人买，问题就是这么简单。在秋叶原的店铺中现在仍有DC角，在不少大城市也有不少DC的踪影。我认为今后不放弃DC软件的观点，至少未来1年不会有什么变化。”

要说NEC能一直支持DC的原因，主要有两点。第一是开发2D人物游戏，DC的成本要远低于PS2。第二个原因，便是公司内许多会员一直都是喜欢世嘉的核心人物。他们通常是在参加NEC的入社考试之前，先参加世嘉的考试。开始用NEC的PC机移植街机时，最先发言的也是世嘉。在拒绝内定的1年之后世嘉会突然要题目。当时的世嘉比现在还要大方，有时候其品质会令人很佩服。”

派别独特的销售倾向、开发环境的优越性以及喜欢世嘉的用户方面无疑都是需考虑的重要因素。实际上，在向用户提供软件时，所有的这一切都是不可或缺的。多部田氏说：“必须包装与价格相符的娱乐性”，期待其娱乐性的用户，只不过将其看到的DC市场定为自然和最前线的目标。那么，如果不向保留这种价值的DC市场提供新的软件，就没有考虑到软件开发商和世嘉。因为如果世嘉频繁推出DC软件，就会搞活市场，对NEC来说也有好处。“这确实与市场的灵活性有关系，但是世嘉的软件和本公司软件的发展趋势是不同的。我认为，对于用户层稳定的本公司来说，没有什么大影响。不知什么时候市场就会没有了，但是这与大家想象的相比，是更缓和的下降曲线。只要市场的变化缓和，本公司就会打出下一张牌。”

斑鸠能够燃烧“蚊香”的理由

NEC inter channel下一个要采访的是股份公司Treasure的代理董事长前川正人。Treasure是在SFC全盛时代，曾加入过接近后期的MD市场的开发商。在CONSUMER部门，说与世嘉硬件共同前进也不为过。再说，这次还是把“斑鸠”（卖家是ESP）投入到DC中。众所周知，“斑鸠”是高难度的射击类游戏，而不是占现在DC流通主流的美少女人物游戏。那么Treasure有怎样的计划呢？

“因为是用NAOMI完成的街机游戏，所以用DC推出是理所当然的。因为在街机取得成功时，就想到了DC的销售，所以在这个时期会出现移植。在此期间DC变成了这样，但并不是不能再销售了。最初将街机这样推出的是DC，所以在向家庭推出时，没有脱离用DC推出的销售方式。后来，人们都说Treasure公司是在硬件卖不出去时建立的，但是我认为这是根据最终的题目决定的。不能一概而论，本公司的题目基本上是面向核心层设立的，所以喜欢我们的产品的玩家会十分关注我们的产品。”

正如前川氏所说，开发环境的问题最重要，但用户跟随题目的理念，在PS2市场上也是通用的，这一市场的魅力应是很大的。

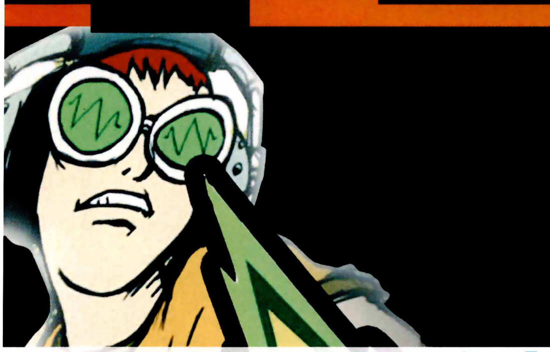
“用户们也认为‘斑鸠’应该出PS2版，所以我们做出了相应的工作，但这是因为其具有硬件的特点。如果把用NAOMI做的东西放到PS2中去，会出现一些错误。有了这样的错误，就会出现玩家用PS2也能玩NAOMI的局面。更进一步说，不论是用DC还是用PS2推出本公司的游戏，销售量不会有太大变化。用DC出1万盘时，用PS2不一定会出10万盘。如果这样，重要的则是哪一个能出质量高的产品，所以当然要选择DC。如果用DC销售不了用NAOMI出的游戏，只有用PS2才能销售的话，我认为开发商的姿态方面存在问题，毫无疑问会引起暴乱。本公司曾在最初的3至4年里只是推出世嘉的产品，在本公司的用户层和世嘉的用户层覆盖的领域，用DC推出这款游戏也没有什么不利之处。”

尊重开发环境，其结果是会向用户可以提供好的产品。并且，我们知道这不会对公司的经营产生不利的影响。

“不是有比什么都显眼的事情。用MD做的时候也是如此，在SFC的全盛期推出新产品，一般不会引起人们的关注。但即使只是新产品的发布，也会有很大的宣传效果。我们并不是要达到30万盘的销售量，只要能售出几万盘就是个不错的市场。这符合实际的情况。如果DC卖到最后一盘，我会觉得非常有意思。目前虽然也推出了不少款游戏，但是知名度都还远远不够(笑)。”

综合两位一直在给DC开发游戏的公司的说法，这种做法后来果然备受大众瞩目。试想“斑鸠”这样的优质软件，在PS2市场被埋没也不值得大惊小怪，反倒是一种宣传手段。不过，一方面题目越少，用户关注程度就会越高，另一方面假定世嘉发布DC软件，搞活了市场时会怎样呢？在向前川提出与多部田同样的问题时，前川回答说“那应该是机会”。他说“如果是创作者会积累专业技能，然后马上建立创作游戏的环境。如果DC市场保留下来，对本公司来说也是机会。不过，世嘉是大户，本公司只是个小公司，必须保证一定的销售量才能生存。所以很难用DC推出关系到公司命运的游戏题目。我们在目前的DC市场上，还达不到30万盘的销售量。就连我也是，如果售不出20万盘就完成不了计划，当然也会拒绝DC的(笑)。因此，用其它的硬件推出主要游戏的题目也没关系，但希望世嘉用DC推出销量在5万盘左右的与众不同的游戏。‘造怪物’游戏就是用DC推出的。这种感觉是，即使游戏数量不多，也希望不断地推出好的游戏。”

2月1日
SEGA AMUSEMENT东京、东日本、东海、关西、西日本5家公司合并为一家。
18日
NAMCO、SEGA、任天堂三家公司表示，三方将会在共同开发的3D电脑图形处理系统“TRY（TRI）FORCE（FOURTH）”的相关业务上展开合作。
3月7日
用户参加型的“SEGA COMMUNITY”的场地正式开设。
15日
声效组的佑司先生获得美国Game Develo pers Award的“Lifetime Achievement Award”奖。
25日
世嘉和coolnet entertainment将共同合作开发面向xbox的游戏软件。
29日
世嘉与任天堂共同发布了双方一起合作，预计在街机以及GC上可以进行连动的第一款游戏——《F-ZERO》。
30日
“GAME JAM2”举行。会上展示了GC的《沙滩排球》和PS上的《迷你莫尼 和铃鼓！》等游戏。各摊位间展开了竞赛。
因《樱花大战》系列而出名的LEAD.entertainment成为世嘉的一员。
14日
世嘉的《NBA2K2》的CM和NAIKI的CM酷似事件正式判决，这个事件最终以世嘉捐赠给波兰和曼菲斯的“BOYS AND CLUB”5万美金这个结果而落下帷幕。



Jリーグプロサッカークラブをつくろう！(J联盟职业球会)

……象征独立独步、权威的吉数

适合掌握权力的刚毅果敢的类型。自尊心强且富有决断力的强运数，但争强好胜的自我过于表露时，会很容易招致家庭内和社交上的不和。因为具有天生的不畏挫折的坚强的心，所以只要长于自制就能凭借自己开朗的性格获得大家的好感。

汤川元专务的寻宝探险

……一家离散、逆境苦难病弱接踵而至的忘身的凶相数。

ジェットセットラジオ(街头涂鸦)

……象征沉浮不定、一进一退的吉凶各半数

待人接物缺乏耐性容易厌倦的性格将招致沉浮不定的人生。避免彷徨犹豫专注于一条道路则能得到很强的发展运并获得成功。如果凡事喜欢投机，则多半暗示着一家离散等悲惨的人生，因此最需要的是脚踏实地的努力。

ファンタシースターオンライン(梦幻之星网络版)

……象征智谋和直觉的吉数

具有敏锐的直觉和旺盛的活动能力，具有能够获得知识、权力、财富的大人物手腕，但如果过于自信则会招来失败。所以始终保持在自我反省中前进才是成就大事业、保持安泰的秘诀。

当时就是我们在支撑着整个世嘉！

在2000年进行的大改革时离开世嘉，曾在世嘉经营的娱乐设施(AM)工作的两位原职员，回忆当时的所感所想并大谈今天的世嘉。

2000年6月，世嘉大厦将倾

——二位先谈一下在世嘉时的经历吧。

A：我进入公司是在泡沫经济时代的事业扩展期，只经过了一次面试就被录用了。本来是希望在营业部门工作，但后来就被分配到设施运营部门。工作了几年后，升到了统管地区设施运营的经理。最后是在2000年6月自愿辞职，其实就是被裁员了。

B：我在世嘉工作了大约6年，最后的1年半是在关东某城市的游戏店担任店长。和A一样也是在2000年6月自愿辞职的。

——两位都是自愿辞职的吗？

A：工作太苦了，而且感觉不到工作对自己的吸引力，所以当公司有了自愿辞职的指标时，就报名了。当时从AM一下走了很多人。

B：AM当时走的都是年轻人，不过开发部门好像没有什么人辞职。据说当时募集了1000人的自愿辞职者，其中有6到7成都是AM的人。

——当时好像已经开始用打短工的人来替代正式职员了，在游戏厅工作的店员中打短工的人多吗？

A：几乎全是打短工的人。在小规模店面中，正式职员的人数基本上是零。临时签约的职员则负责辅佐店长。中等以上规模的SEGAWORLD可能有1个正式职员。东京都中心部的游戏中心大概有2个正式职员和4到5个临时签约的职员。我进入公司时可能因为店面的数量还不多，但当时在低级别的店面中也不过只有2个左右的正式职员，相比之下到了后期人数就太少了，排班的时候如果没有最低两个人来轮换的话，就得一口气干15个小时。当时干起来真的是相当辛苦。

B：有的店面主管有时候会调整正式职员人数。

——和其他的部门打过什么交道吗？比如说销售。

A：没什么交道。与其说打交道不如说是在打仗。

B：世嘉一贯是出了新机台之后优先考虑销售，然后才是安置到自己的机厅里。体感赛车这一豪华筐体曾在游戏展上展示了20台左右，在展示结束后筐体直接进了距离不远的对手店铺。虽然是自己公司的产品但是也没有能够抢先得到。当然涉谷、新宿、池袋等销售业绩好的店面会稍快一点。世嘉将全日本分为6个地区，然后按照一定比例来决定分配到各地区的台数，其中销量和地段最好的地方当然享受优先，

——玩家对此没提出过意见吗？

B：当然有过，但店长除了打一个报告外也不能做什么了。除非主管说话够分量，大概能争取到吧。

——看来存在着一种势力平衡，那为什么同一公司的各部门会这样打得不可开交呢？

A：大概是因为各部门被纵向分割开了，互相之间缺乏横向的联系吧。

B：曾托和我同时进公司的销售部门的人帮个忙，虽然答应了，不过到最后还是什么忙都没帮。

用30度鞠躬来招徕客人

——A是从世嘉辞职现在转到别的游戏中心工作的，你觉得现在工作的地方和世嘉有什么不同？

A：不管是自己公司还是别家公司的东西，只要预算够，就可以买到，这和世嘉完全不一样。在世嘉工作时越到后来，上面的人越是强调不能光靠机台来挣钱，说来说去都是举办活动、接待客人的方法之类的话，什么看见客人鞠30度的躬。

——也就是说感到在经营方式上局限性了吧。

A：玩家还是冲着想玩的游戏来的吧，当然接待客人的方法也很重要，但是这都是以有好的游戏为基础的，如果没有抢手的机台的话……

B：逐渐把游戏中心搞得像主题公园了。

A：世嘉一直都把注意力放在综合娱乐设施这一主题上。我们也一直被教训说，不要叫游戏中心，要叫娱乐中心！

B：结果大店铺和小店铺的差距越来越大，只能勉强放1台照相俱乐部和能摆上5台照相俱乐部和N台VF的店面，根本就不能相提并论的。

A：我们呆在公司的后半段时间里，由于没有炙手可热的游戏，产生了一种恶性循环：因为受欢迎的游戏都是先从大店铺开始普及的，虽然按照排定的座次好游戏总会轮到自己的店面。世嘉那些缺乏不旺的游戏是因为卖不出去才流通得很快，半强迫的被推广到世嘉经营的游戏中心的。

——看来虽然是同在世嘉这一个公司内部但却好像存在是世嘉的部分和非世嘉的部分……

A：对，实际上就是有人经常会说“这不是游戏中心的店员嘛”之类的话，虽然是同一公司却老被称为“那边”。即使是销售部门的人都会说“就是不想去AM”之类的话。

B：由于店面上的职员很少，所以一个地区的全聚集起来也不过20人左右，根本就缺乏发言权。

家用机部门是败家子？

——2000年是让人感觉到危险的一年吗？

A：我想AM是挣到钱了。败家子应该是家用机部门吧，净做些卖不出去的游戏。

B：对，当时一直觉得为什么非要执著于硬件，到头来还要其他部门来收拾烂摊子。

A：从MD开始就是这样了。

——刚才所说的想从AM出来的想法，在实际上是很困难的吧？

A：虽然有能够在年末提出申请的制度，但即使提出了也会被说服，而且实际上也没有会接收你的部门。好像只有赶上好时机而且有一定技巧的人才成功的调动过，不过真的是凤毛麟角。

B：而且从AM出去的也从来不能在其他部门混得好。

A：反过来也是一样。来到AM的人，我想大概都不是因为他们想来而来的。有一段时间还从母公司CSK来过一些怎么看都不像能在工作中派上用场的人，从某种意义上来说，大概就是为了让他们辞职才把他们派过来的吧。

——上层部门很轻视AM吗？

A：确实有人把我们看成挣点小钱的小打小闹吧。

——感觉到世嘉的AM在运作上有成功的地方吗？

B：基本上没有，同一块基板反复利用，这是很容易想到的点子，主要还是游戏优秀罢了。

A：嗯，提到全公司规模的动作可以数得上的比如说全日本大会？但那还是世嘉的品牌效应在起作用。但我觉得这种效果过于强烈，使得高层的人产生了错觉……和万岱合并的消息传出来的时候，我还真高兴了一把。如果可以使用万岱的那些角色和版权真是再好不过的事了，不过到最后梦想还是破灭了。

B：上面的人一直说合并不会对AM有什么影响。

A：能够到第一线了解情况的真的很少，相比AM的收入，高层更看重的是硬件上的成功。既然任天堂可以在硬件生意上获得那么大的收益，那么世嘉难道做不到吗，他们的想法大概是这样的吧。

——好啦，就到这里吧，多谢两位。

16日

发布开发供给面向家族西餐厅的桌椅设置等“PLUS”终端的game contents的消息。

5月10日

世嘉体育品牌和ESPN品牌合作，预定将ESPN的广角相机，得分显示等技术投入到“2K3系列”中。

19日

在熟识的SAMI和世嘉基本达成游戏事业上的合作协议。世嘉取得了今后7年内的手冢治虫创作人物游戏化的独家授权。

6月18日

在东京Joy police中营业的甜品店“ICBIY”的放映由铃木裕担任。

27日

在公司总会议上香山哲作出了“在北美销售的XBOX和GC一周内不会出现下跌势头”的推测。

28日

在SEGA AMUSEMENT上，世嘉宣布将在每月23号的“世嘉之日”上进行统一比赛的消息，此条消息发布后，引起了众多游戏迷的关注。



街头涂鸦未来版

街头涂鸦是世嘉最早在Xbox上制作发售的游戏，不但游戏性非常出众，而且画面的优秀程度令每一个人都感到震惊。

ピーチスパイカーズ(VR战警)

……象征阴性、阴湿的大凶数

意志薄弱而性格阴郁，容易和神经质的人失和，由于对挫折缺乏耐受力所以经常会换工作，健康状况不良同时缺乏家庭运，因此很容易陷入孤独的境地。而性格的隐含面则偏执、自我本位，所以稍有成就就会洋洋得意，具有双重人格的一面。

セガガガ(世嘉嘉嘉)

……象征孤独和神经质的大凶数

破落的前兆，由于沉浮不定的神经质和洁癖而对他人过于严厉，相反自己则极端任性，因此家庭运差且易产生家庭纠纷。学会正视自己了解自己的缺点，努力和他人融洽相处才是解救自己的关键。

Rez

……象征健全长寿、圆满的吉祥数

具有身心均能得到健全发展、获得成功的地祥之兆，温和且富有积极性的性格将得到大家的信任而成为领导，同时不会因为挫折而沮丧，是能够得到财富和名誉的类型。性格活泼而喜欢变化，讨厌受到他人的制约，外柔内刚，对疾病有较强的抵抗力。而在家庭中外柔内刚的优点无法体现，在感情方面过于脆弱则是需要注意的地方。



软件之路并不"软"：世嘉迷的未来

世嘉选择了"软件供应商"之路，但这一抉择是否正确，我们将围绕三个假设，展开预想与猜测。

消灭赤字。确实这是做生意，不赚钱是没有意义的，这确实是作为企业最优先考虑的课题。

由此得到的结论就是从已经是包袱的主机市场退出……可是游戏主机对世嘉来说真的是包袱吗?

确实是出现赤字了。可是除了赤字之外，不论是MD，SS，还是DC也好，不都给世嘉带来过不可替代的财富吗?

如果他还在继续硬件生产的话，"让我们一起打破PS2的时代吧"，或者是"我们会一直支持你"，这样的话都可以说。可是现在他已经不做了，所以作为同行不能说过激的话，不是处在能够说出过激言辞的立场。就是这样了。

那么现在的世嘉到底有多大的价值呢。这是这个企划在进行过程中意图导出的最大的难题。

是一个真正的难题。

到底应该怎样看待世嘉呢。既然所处的立场是"建设性的想法"，那么必须要得出一个不管是对于支持者还是反对者都具有说服力的结论。

只有用假设来做总结。

CASE1 如果大川功还健在的话

很可能DC到现在仍然是活跃中的主角之一。大川功对DC有着绝对的偏爱。事实上，卧病在床时的大川功对前来提交DC退出报告的入交昭一郎举起一只手，说"全扔了吧"。正是这种执著的信念，成为多年以来吸引众多世嘉支持者一起前进的原动力。虽然现在的世嘉是由曾经是在现场受过多年磨练的佐藤茂树担任社长，可是实际上处于领导位置的是经常在媒体上出现的"现实人"香川哲。香川哲虽然很冷静的探索再起之路，可是对于不赚钱(现在是)的主机制造事业是一点执著之意也看不出来的。

这对于企业来说可能是正确的，可是对于玩家来说是没有价值的。不，应该说是无趣的。世嘉一路溃败，这样才有意思。在这里不想被误解的是，并不是说被打败是一件愉快的事情。谁都清楚注定胜利的比赛是无聊的。虽然知道自己要输了，可是还是能给人以期待。到大川功时代为止的世嘉确实是这样的。

CASE2 如果DC2面市的话

肯定还是一样会被打败吧。虽然只是推测，可是从GC，Xbox的现状看就能知道，要打破PS2时代还是一件很困难的事情。在第三方软件商的数量和性质等方面可能也存在各种各样的问题，要想夺回被占领的市场也不是一件简单的事情。

可是还是存在众多期待着世嘉生产游戏机的玩家。这可能也是一种病吧。

对于世嘉而言，那个极具魅力的市场不足已成为牵引本公司继续从事硬件生产= DC2生产的理由。

与其这样勉强支撑导致赤字增加，不如着眼于仅国内就有1000万玩家的坚实的软件市场。世嘉做出了这样的战略选择。

CASE3 如果公司没有被分割成块

当时确实很混乱。如果不是那样的话，也不会变成现在这种状态吧。

由公司分化而使得各个发展阵群各具特色? 不知道这样说是否合适。实际上公司分割成块之后世嘉每每扣球出界。可是，如果没有从事过硬件生产的话，这是无法明白的。想使自己公司生产的游戏机具有"第三方软件商所有的作用"，只有这样的世嘉才可能，其他的任何一家制造商都不可能。正是因为一直败给任天堂和索尼，正是因为有不论如何都要争第一的执念。正是因为有准备着待机而动的开发阵群，所以才有今天的世嘉。

"只有经历失败，人才会有成长。"世嘉是这句话的最好例证。

世嘉选择的道路

如同在黑暗中摸索前进的这个计划，在经过前述3个假设话题的论述中得到了共通的答案。那就是，对于世嘉而言，进行游戏硬件的生产，并不只是带来了赤字。相反的，硬件的生产，使得世嘉羽毛更丰。以此为基础他绝对将会对PS2，GC，Xbox带来极大的冲击力。

可是，也就仅此而已。

是的，现在的世嘉对于顾客而言只不过是一个游戏软件开发商。虽然在卡拉OK及娱乐设施运营方面也有插手，但对世嘉迷来说都是无关痛痒的。

连续溃败，可是仍然顽强抵抗，对于这样的世嘉，我们已经足够充分的知道他曾有的苦涩。可是正因为如此，我们才会对他加以过度的期待。因为世嘉具有对我们的期待给以回报的力量。

这样想起来的话现实是很残酷的呢。尽管众人抱以极大期望，世嘉还是从硬件生产撤退了。并且，也不管DC的软件贩卖正在进行中，就开始一个人走"软件供应商"之路。

挣脱自己公司生产游戏机的枷锁，获得真正意义上自由的世嘉，同时也让自己的受众原来的"信徒"扩大到了普遍阶层。

这一价值表现为相当数量的赤字变成了黑字。

但作为企业的世嘉，在经济不振的市场上或许有了些成效，但对于她的用户，她所采取的态度是否令人满意? 对那些以9980日元甩购了DC的顾客做了什么呢?

留给大家的，似乎就是变卖一切的印象。

秋叶原一家专卖店老板说："我觉得世嘉之所以退出，是因为觉得买卖做不下去了，但这只是从企业自身的利益出发作出的选择，并没有太多为用户考虑。市场上有软件，却没有相应的游戏机，这种印象是很坏的。"

软件商的看法也同样是希望世嘉能继续扛起主机硬件的大旗，"哪怕游戏只能有5万的销售量"，这对于在世嘉的硬件上做游戏的厂家来说是最好不过的事情。

此外综观如今世嘉软件制作计划，除了嫁接就是续篇，而且制作极不精致。在"创造球会２００２"中出现的BUG是同名游戏制作史上最多的。正是因为从SS时代开始出了很多很有人气的游戏系列，所以众多玩家都对此抱有极大的期望，也正是因为如此，那种被背叛的感觉才会更强烈。

从这里看似乎世嘉仍旧将自己放在一个至高无上的位置，可是就算世嘉有超强的实力，在如今的游戏界里也容不下傲慢的。如果世嘉继续这种居高临下的做生意的态度，恐怕世嘉想走的"世界第一的软件供应商"之路会被堵死。

现在的世嘉除了巨大的规模之外，与其他的游戏制作商几乎没什么区别。除非世嘉重新返回硬件制作业，或者是到世嘉真的能实现"世界第一的软件供应商"的宣言，不然的话，对于现在的软件制作商的世嘉，没有对他特别关注的必要。



世嘉的市场重头一直都放在北美地区，制作迎合欧美人口味的游戏自然是重中之中，所以运动类游戏非常多。



如果市场连铁甲飞龙这样的游戏都不接受的话，世嘉的资产就将被证明所剩无几。当年土星的辉煌历历在目。



梦幻之星网络版虽然一直都没有特别发达过，但在当今的网络游戏中，仍旧是首屈一指的。或许世嘉的未来就靠她了。

分社在六月

文：思考耳诺夫



我已经很老了，老到记不清很多事情。但是二零零二年六月那场血雨腥风的斗争，我却始终难以忘怀。当时日本著名的游戏厂商S社的人们，被卷进了一场深刻的、触及灵魂的变革。许多人暴露出本来面目，许多人变得面目全非。变革的前夜是寒冷的……

"S社的兄弟们，运动啦！"一个肥头大耳的家伙站在挤满了人的S社门口传达室旁边，声嘶力竭地狂喊，"五、六年就来一次！五年前，是谁拯救了缩腻？是S社！五年后，电视游戏界又是一滩死水，谁能再把它掀起壮阔的波澜？我可以负责地说，还是S社！S社就像早上六点钟的太阳，有的是机会和运气！大把的票子，体面的位子，还有很多刚玩游戏的小妹子——"话还没说完就被一边的人拉下去了："你小子是不是又喝多了？"

另外一个家伙跳到警卫站的台子上："甭听他刚才说的天花乱坠，我个人在这儿先表个态，谁给钱多，我、我……我就跟谁干！"他的喊声撕碎了清晨的寂静。

由于分社的传言愈演愈烈，S社的骨干——版口诺夫不得不草草结束休假，满怀惆怅地离开了CG工厂——坛箱山……

在偷渡船臭烘烘的舱底，阪口诺夫对他的手下交代道："如果这次分社不可避免的话，那么有些人我们要拢在手里。野村斯基，他是司机吗？哦对对对，就是他，一定要留住。"

日本，野村斯基的家。面对不请自来的版口诺夫，野村斯基有点手足无措加受宠若惊："制作人莅临咱家，就下榻在——暖气边上暖和。"他转头对妻子说，"把咱家那台NGC收起来……"

然后他赶紧跑去帮阪口诺夫铺地铺："还有一些人事安排上的问题我们还没说呢，我可以参与更多的游戏，我的人设好，我的人设好……"

不想话没说完就被阪口诺夫不耐烦地打断了："野村斯基，这么个破事儿你都说了N遍了。现在我跟你说点正经的——拿死或生沙滩排球出来看一看，好不好？"



↑这就是达人的人设。

"这个……"

"算了，我硬挺着吧。"版口诺夫一挥手，"找点东西来垫垫头。你这里该不会连游戏机都没有吧？这都是些个什么东西……勇者斗恶龙7？这种破玩意只配拿来垫脚！"

版口诺夫硬挺着入睡的这个夜晚，S社分社的筹备工作正在紧锣密鼓地进行着。S社楼外的方块俱乐部里，来了几位神秘的客人……

俱乐部里正在播放以"泡澡者的爱"为主题画面的MTV"真叫棒死人"。这时候一个探子溜到和田斯基的座位旁，使足力气贴着他的耳朵嘀咕："根据天野列夫的线报，阪口诺夫回东京啦！"

和田斯基一皱眉："你上顿吃几头蒜？"他不理睬背后那奴颜卑膝式的谄笑，走到几个同来者身边。这时候大屏幕上开始播放S社得意作品的画面，几个人边看画面边讨论着。

"我觉得以后的游戏里，漂亮CG还可以再多加一点。"

"对。需要的话还可以唱主题歌。"

"那他们那几个制作人写错字和五音不全的毛病可怎么办啊？"

"看来又得要一笔费用。"

"哎？上次不是跟他们说，做个网络RPG了么？"

"别提了，他们以为'大规模部族战争'只是广告词呢，给做成回合制的啦！"

"看来制作人的素质，必须要提高。"

画面一变，几个人又兴奋起来："这游戏不错啊，比《第八只狒狒》情节强多了。"

"多新鲜哪，比那东西情节差的是《大轮船撞冰山》。"

"哎，这个也不错，比《打手》动感好多了。"

"这不废话嘛，比《打手》动感差的是《躺着的虎躲着的龙》。行了，就随便找几个游戏，都比你手底下那几个制作人的作品强。"

"那就是万事俱备了。"

"俱备？俱备那还等什么？"

"钞票。"

"怎么还要钱？这几年连做游戏带拍电影花的还少啊？"

"收买直松诺夫。"

"哼，他开价多少？肯定少不了吧？"

"五百万。"

"可不可以……给他股票呢？"

直松诺夫的家。和田斯基正在竭力劝说他，但他似乎无动于衷："要知道，现在我在这儿……混的挺好，挺好。"

和田斯基不得不严厉地警告他："你不要忘了你现在的名誉和地位是谁给你的。我们可以把你捧上天堂，就同样可以把你摔下地狱。"

被揪住了小辫子的直松诺夫只好摊牌："那，你们能给我多少钱？"

"二百万。"

"我靠，哥们儿，你可真会开玩笑。二百万……"他开始抱怨，"我揣着一颗平常心，带着几张五线谱，我走遍全国上下，我……"

"哥们儿，你有小秘么？小秘。你有么？"

"我说，这事儿就不用您操心了。知道那个俩眼睛岔色儿的双枪女郎么？我，就是水球冠军的儿子。明白了么？"

"那你到底要多少？"

"要我说啊，"直松诺夫走到对方面前，似乎下定了决心，"要我说啊，怎么着也得再加两万。"

"……没问题，写收据……"

第二天，直松诺夫把钱交给上司："一五、一十、十五、二十……整整两万，他们用来收买我的。别说是两万了，两百零二万我也不会去的。"

"这么说你立场还挺坚定了？"

"那当然。我生是S社的人，死是S社的……死人。不含糊。"

这以后S社终于发生大变革，经过争夺女职员的激烈战斗，S社新领导班子草草组阁。和田斯基扶正，野村斯基上台。由于阪口诺夫知道的太多，也顺理成章地坐上了特别制作人的交椅。很多人也离去了，他们的离去，仿佛流星划过子夜。大潮涌动，有的人的离去重于泰山，有的人的离去，则轻于鸿毛，轻于鸿毛……

但最后的斗争终于还是到来了。正如随后更大的变革体现的："企划们打得落花流水，制作人也刺刀见红；只剩下办公室一无所有，电影部人去楼空。这是最后的噱头，恶炒无法到明天；内涵RPG的王者，就从来没实现……"

节选自梧柿斯基回忆录——

《讲述游戏流氓们自己的故事》

《战国之刃》

抢分图文攻略（续完）BY HK$

05 TENGAI 固定关

如果你之前一命未死一保未放，那么这关一开始每个小敌人将放出3发炮，子弹较多比较难躲。因此这关一开始应该操纵角色到画面最上方射击，封住上面出来的小敌人并把下面出来的敌人的子弹引到画面上方，然后再迅速向下移动到画面最下方，封住下面出来的敌人并把上面出现的敌人的子弹引到画面下方。如此反复。如果实在躲不过就不要吝惜保了。本关过关后会选择路线。



↑这也是一处比较隐蔽的隐藏金币，在击破第二只手后，画面背景上有一个尖状物（是个钉子吧？），操作角色去碰其最前面的尖，就会出现隐藏的金币（图中最下面一枚金币就是了，其他的都是那只手的“遗物”）。

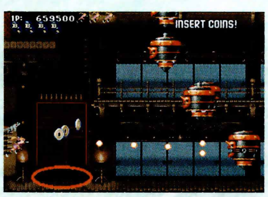


↑这是游戏中比较难发现的一处隐藏金币，因为其不是在地面上。击破第一只手后（打的快的话会出现两个陀螺状的机械敌人），画面背景上会出现一座房屋，这时操作角色去碰房屋右侧屋檐的图示三个地方，就会有三枚金币飞出来。

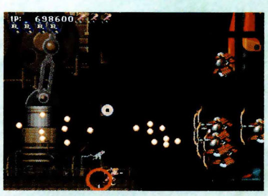
由图可以看出，本关BOSS的两种主要攻击方式（折返的和旋转的攻击方式），同一批弹的后几排弹和第一排弹的路线其实是一样的，因此在躲过第一排弹后呆在原地就可以躲过后几排弹（注意不是后几批，而是一批弹中的后几排）。



06 TENGAI 路线1



↑从屋外进入屋内后，可以看到背景上有一扇网状的门（……好像是门吧），在其下方的地面有三枚隐藏金币。



↑在打巨大机器人BOSS之前的最后一段路的末端，有一枚隐藏金币。

06 TENGAI 路线2



↑在击破第二批陀螺状的机械敌人后，背景上会有一架火把，在其正下方的地面上有一枚隐藏金币。



↑在打这个地上爬的怪物（有可能出现的是一只果子狸）之前，如图位置的柱子下方有一枚隐藏金币。



↑我打这个怪物的方法是用JUNIS的蓄力“忍猿”来打，而自己则在上面打不断出现的陀螺状机械敌人，呵呵，看到选用JUNIS的好处了吧？在如图的地方也有一枚隐藏金币，不过要小心不要被怪物击中。

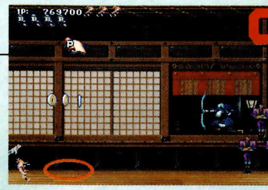
→KO这个怪物后，在后面第三跟栅栏下方还有一枚隐藏金币。不过画面很快就会上升，所以一定要快！



→BOSS战：一开始就放一个蓄力，然后迅速移动到画面最左上方，将BOSS的第一批弹引向画面上方，然后再迅速向下移动。躲过第一批弹后，BOSS第一形态就差不多挂了，而其第二形态可以用“不堪一击”来形容。用这个“引”的打法，这个BOSS就可以说是游戏中最弱的一个BOSS了。

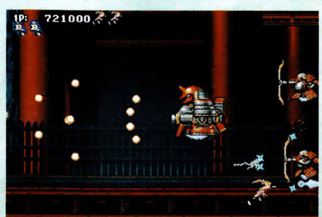


07 TENGAI 路线1

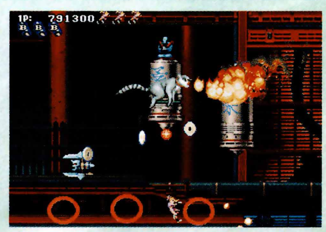


←在这个BT的弓箭手出现时最后一扇纸门下方有三枚隐藏金币。这个弓箭手的速度比较快，需要上下移动与其慢慢周旋。

07 TENGAI 路线2



↑在打炮手+弓箭手的组合时如果觉得困难，可以像图中那样，先击破弓箭手，几批组合都可以这样打。炮手的弹是定向弹所以对你造不成威胁。先在炮手面前放一个蓄力也可以。



↑在打最终BOSS之前会出现图示敌人来送POW，在最后一段地面有三枚隐藏金币。

本文只对游戏中的隐藏金币及赚分方法做了简单说明，如果有疏漏还请谅解。也许你会问为什么我选用JUNIS，主要是因为其副炮向四面射出比较散，杂兵一个也跑不了，比较容易赚分。而且其蓄力后持续时间较长，可以利用自己和忍猿的“分身攻击”形成灵活的打法，还有……她很可爱^_^b

最后，本人不赞同在打BOSS时故意拖延时间，从而引出小兵来骗分的方法。以最快的速度把BOSS每部分击破才能玩出STG爽的感觉，该赚的分才赚。

铁杆合作组：K1

合金弹头4

中国街机高打心得(文中以4级难度为准)



MISSION 5

本任务中出现的海盗其实就是2代任务一中那些手持大刀的家伙稍微改了一下外形，除此之外没有任何区别，能砍的话尽量全都砍死吧。破坏掉大门后得到H枪，冲过大门后先将高处的两名海盗扫射死，得到箱子里的徽章牌后马上蹲下打88坦克，并不时向后甩两枪以便对付身后出现的海盗，坦克报废后马上前移用剩下的H去打集装箱，这里需要小心海盗的飞刀，打完这些相信勋章等级应该可以达到METALISH了。

METAL CROW

前进到集装箱高处放有R与徽章牌的地段时，会遇到两辆发射追踪弹的坦克(METAL CROW)与大量杂兵和海盗的夹击，这里表面看似混乱其实并不是很难，反射神经强的话单用一把手枪过绝对没问题。前面有三个集装箱挡住去路，并且上面不时跳下炮兵与海盗，这里如果先把最上面的持盾兵干掉就会使炮兵海盗停止出现，所以要是耗分的话可以把持盾兵放在最后对付，如果玩家紧贴着集装箱的话持盾兵是不会向下开枪的，万一他面向右向下开枪了，则要马上离开集装箱，如面向左向下开枪的话紧贴集装箱也不会有危险。此外这里还有一个摇把装置，可以打开一个通往“升降机分支路线”的通路，稍后会加以说明。

BEARER MACHINE

遇到运输叉车，说是新乘物，实际上说穿了就是前作中任务四里的合金钻地机简化版，拆掉机枪去掉保护驾驶者作用就成了这个所谓的新乘物，与其用这个还不如选择稍后从敌人手中夺得的01坦克（METAL CROW）呢。有了乘物的话后面就容易多了，在有看到船员逃生的地段附近，对着铁门上方开枪可打下一名人质。击毁最后一辆高颈战车后会强制放弃乘物，这时要尽快跳过变成废铁的高颈战车，顺便将高处的炮兵扫射死，落地后再马上蹲下用刀对付剩下的炮兵即可。



船身外侧

来到轮船的船身外侧，这里也分为上下两层路线，上层路线仍然不能跳上去，但是可以跳起来用刀砍上层的海盗杂兵等。海面上过来的小船里会出来不少海盗，可以看准时机冲到船上用刀封住船舱出口，海盗出来一个砍一个，在这里建议站在船舱口的右端，因为如果站在左端的话海盗一出来就会往后跳，很容易被他逃脱，站在右边的话海盗一出来则只会扔飞刀，这样玩家就有足够的时间出刀去砍了。第一艘船出现时上层会出现海盗一人与杂兵三人，海盗砍光后毁船前先解决之，船毁掉后会给H，正好可以补充一下弹药。第二艘船出现时上层会有两个炮兵，一定要优先解决后再伺机上船用刀砍光海盗，再毁掉小船，这条船上会给R，还是不要的好。



发现上层路线中断时要利用下层的斜坡高度跳到上层用刀去砍不断出现的海盗，顺便撞倒那个背包女孩相川留美，最后顺着背景的铁链向上开枪可打下一名人质，他给的武器是CLOUD（雷云闪电），其威力很大不利于挣分所以也是不要的好。这个过程中一定要当心下层杂兵扔出的手雷。在对付高颈战车之前可以先把所有上层出现的海盗与下层出现的杂兵全都砍光，不过要一边在高颈战车吐出的滚雷之间不断跳跃，一边用刀去砍出现的敌兵，这样做确实有点困难。上层的海盗跳下来后如果是在玩家右面，就会先向高处移动一下再扔飞刀；如果是在左面则会直接扔出飞刀，由于地形的高低差所以飞刀有时会直接击中玩家，对玩家造成极大威胁。下层的杂兵会以跳跃出刀的



方式攻击上层的玩家，可以趁其刚跳上来还没有来得及出刀时自己抢先出刀干掉对手，但是如果手稍慢就会被其干掉，所以这里如果要耗分的话反射神经一定要灵敏。如果想简单通过这里，可以慢慢前移只将高颈战车引出来加以消灭即可。

斜坡上固定不动的两辆坦克仍然要在远距离击毁，并且尽量在消灭坦克后再去救那个给H枪的人质。甲板上有两个乘凉的士兵，其中左边士兵躺的那个凉椅上有五枚金币，但是必须先引出最后一辆高颈战车才可以打出来。对付高颈战车前可以先将左上方的所有降下的伞兵消灭干净，也可以干脆不引出这些伞兵而直接在远距离击毁高颈战车。过了此处再消灭最后的持盾兵与步枪兵即可到达轮船甲板。

升降机分支路线

升降机分支路线——只要突破升降机上敌人的三道封锁线就能直接到达轮船甲板，如果想抄近道的话是个不错的选择，只是分数仍然会损失不少。

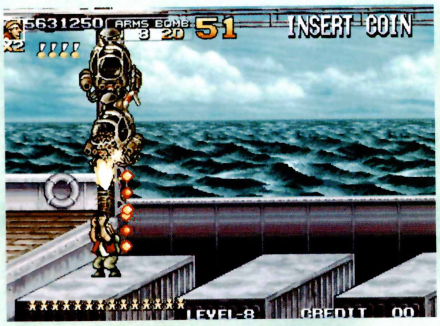
第一封锁线只有一群杂兵与海盗而已，只要一上来就冲到升降机最右端蹲下向左开枪即可轻松通过；第二封锁线会从画面左右出现两辆88坦克夹击，还会夹杂不少杂兵，可以先集中攻击一辆坦克，然后到画面端再攻击另一辆坦克，也可以瞅准时机直接跳过一辆坦克到画面端再慢慢打（K1：建议先消灭右边的坦克），坦克被消灭后又会马上从画面左端出现高颈战车与从右上空中降下的01坦克，如果在01坦克降落过程中在其正下方向上开10枪即可在空中将其报废，再利用之前88坦克留下的H枪可轻易消灭剩下的高颈战车；第三封锁线一开始仍然是一群杂兵，当左上方降下火箭战车后要蹲在画面中央或者紧贴火箭战车蹲下，先不要理会战车，以消灭杂兵为第一目的，因为如果那些杂兵一旦扔出个滚雷那可就危险了。完全闯过三道封锁线后，在升降机最左端向上开一枪可打下一名人质。升降机停下后就可以来到轮船甲板。

甲板上

首先对着铁窗开枪可打下五个苹果，消灭前方的海盗与01坦克后慢慢向前移动，让之后的88坦克稍微露出一点再打，最好不要将88坦克后面的杂兵全都同时引出来。高处吊着的两名人质中的右边那位就是会发气功波的一文字百太郎，他的气功波威力比手枪还大，所以要是既想得到百太郎的这三万分又不想让他跟着的话就在他掉下来时直接在其正下方等着，让他掉进甲板缝里即可。左边的人质会给R，也可以不要。

由于集装箱之间有空隙存在，所以活动空间相对受到不小的限制，同时还要对付直升机就会困难很多，总之在集装箱上尽量不要做大幅度移动，能够躲过直升机垂直的机枪子弹即可，同时向上开枪。大幅度移动的话会很容易吸引高度较低的直升机机枪斜向攻击，这样与制高点的直升机形成交叉火力，躲起来会比较吃力。如果只是为了安全的话，还是等直升机一出来就用手雷炸掉更简单。对付武装直升机前一定要先解决掉画面右端的步枪兵，最好在击坠武装直升机后再去取箱子里的H枪，取得后先不要着急向前跳，将远处的持盾兵与身后的迫击炮兵一起干掉再前进。天上降下伞兵时只要稍微再向前拉一下屏幕伞兵就会停止出现，右上方高台处的摩托兵以及其发出的小型追踪弹还有旁边的杂兵都可以用H扫射消灭掉。最后的人质还会给H，所以到BOSS战前至少会有200发H枪。





BOSS战

最后终于来到轮船船头处，可是远方的那艘浑身冒烟的飞艇（K1：那不就是任务一的BOSS吗？还没报废呐？）发出的导弹击毁了轮船，只剩下了船头部分残骸，同时出现了一艘敌潜水艇，只要干掉潜艇即可完成任务。



潜艇机枪

首先潜艇会以发射追踪弹与机枪扫射来对付主角，但是这两种攻击方式不会同时使出，至于会使哪种攻击方式则完全根据玩家所在的地点决定，一般来讲只要玩家站在甲板残骸稍高的地方就会遭到机枪扫射，站在其它位置就会被导弹追。无论是哪种攻击方式，都会同时从潜艇内跳出六名杂兵来（K1：消灭这些杂兵是有分数的，并且可以无限循环出现，也就是说……）。下面有两种对付的方法可供参考，第一是令玩家站在如图A所示的地点不断跳起向下开枪，同时用刀对付杂兵即可，这个死角可以令潜艇只会用机枪扫射但却扫不到玩家，当砍死六名杂兵后要稍稍向左移动到潜艇出口的正上方，让潜艇发射追踪弹，这是为了让玩家有机会得到新武器，因为这场BOSS战中只有蓝色的追踪弹才能打出武器来。玩家站的位置可以不用动，追踪弹发射出来后先向右开枪来封锁，如果没封住则再向上开枪，一般都可以将追踪弹打掉了，就算有万一还可以再向左开枪来捡漏。第二种方法是直接跑到潜艇的机枪位置面向左开枪，追踪弹刚发射出来就用H枪打射掉，同时也能消灭潜艇里跳出来的杂兵，这个方法唯一的好处是可以提升得到新武器的概率。从蓝色追踪弹里可能得到的武器有H、R、C、手雷四种。

潜艇下潜

接下来潜艇开始下潜，并且会整齐地向上发射五枚纵向导弹，LV5以上难度则是同时六枚，需要玩家看准导弹与导弹间的空隙来躲避，这还不算难，BOSS真正厉害的杀手锏在后面--远方的飞艇发射出四枚导弹自右至左横向飞来，此时玩家还处于纵向导弹的空隙中，狭窄的活动空间使得玩家极难躲避横向的导弹。下面介绍应付方法，首先在潜艇下潜时要尽量留在甲板残骸上，如果玩家手中的武器是H、C或者是手枪，可以在纵向导弹刚露出海面时跳起向下开枪打爆一枚，建议尽量打居中的导弹，以便留出较大的活动空间来应付横向导弹。尽量蹲在甲板残骸靠左的位置，要注意确认四枚横向导弹中是否有能击中自己的，如果有则尽量用枪打掉，如果导弹弹道瞄准的是脚部用枪打不到，则要向前移动以提升自己的高度。如果来不及的话则只有跳跃了，跳跃前千万要确认好高位的横向导弹位置，最好先扔颗雷再起跳并同时开枪。如果手里有R枪就简单多了，也不用特意制造空间，蹲在纵向导弹空隙间只要看着有横向导弹威胁自己就向右开一枪即可，R枪的爆炸范围足够起到保护自己的作用。另外值得一提的是，横向导弹的攻击有效判定其实非常小，仅仅是导弹的弹头这一小部分有杀伤力，弹身与弹尾是没有杀伤力的，所以就算是用头去顶横向导弹的弹身也不会有危险（如图B）。导弹的交叉攻击总共要持续四次。

以上就是这个BOSS的循环攻击方式，另外这个BOSS在没有完全露出海面时攻击它仍然有效，它的耐久度仍然会降低，分数也会持续上升，但是却绝对不会被击毁，只有完全露出海面才可能击毁它，利用这一点也可以耗分。如果想快速过关可在LV4下用20颗手雷＋200发H枪猛打BOSS，完全可以在BOSS潜水前解决战斗。

升降机分支路线

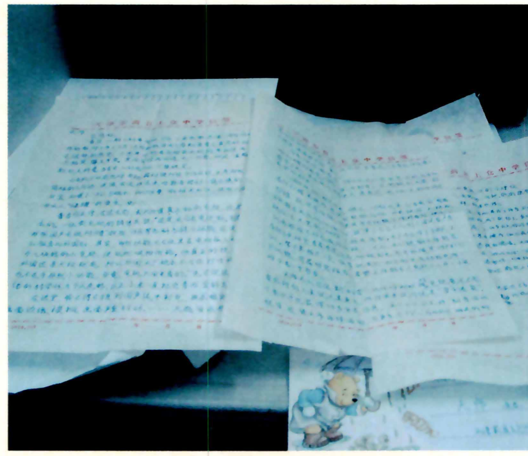
不选择升降机分支路线的话可救出人质16人（GREAT）、勋章级别最高、过关奖分80万，总分约可达到550万分左右。



科普之声

天语：为了密切编读往来，每期都争取回答读者提问。龙哥热线地方小，这里宽敞就行。

http://finance.sina.com.cn/o/20021129/0951284206.shtml


这就是ZJP读者的来信，被拍下来了。

责编声明

电软和天语对任何测试过的器材，绝对与厂家没有任何联系(上期电视卡是前辈特工黄所定购。本期杂志中的很多截图，都是那电视大师的功劳)。(^_^)

天津读者的来信

天师：见信好。

看过12期的《科普园地》后，小弟感激流涕，同时对天师的敬仰又多了三分(天师的栏目本人每期首看)，真有种相见恨晚的感觉。小弟是从95年开始买电软的，参加过两次抽奖，得五等奖。其间写过两回信，无一回音。现在一直默默地支持着，当看完“科园”后，不禁提笔（天语：俺不管抽奖）。

电软以前也对电视器材进行过少许介绍，正是那些简短的几句话，使像我这样本来对影音器材一窍不通的玩家，知道了“AV、S、DVD分量”的相关知识。这些已成为本人“炫耀”的资本。(笑)


日立最新ALiS技术的32寸等离子彩电

言归正传，在这之前，我只知道真正好的电视，还是日本的。一伴卖电视的销售员说：“还是买日本电视好。别看那些国产电视附赠‘游戏、日历’等各种各样小功能，还说什么服务比外国好，那些功能只不过是在电路板上焊几个几块钱的小电路，便以此哄抬价格。但真正的技术与外国还差大段距离。所以外国大厂根本不与你打价格战，也不在意那些小功能。毕竟，电视只用来看的。”先不说这些话的科学性与个人色彩，反正小弟一直把它奉为金科玉律。（天语：日本高端新品，国内极少见）

在这里，我不得不提到国产纯平彩电，其中有些的技术确实差，画面边缘模糊，画面严重抖动……只能用低价格去吸引外行人买。本人一位同学，去年花三千多元买了个××大纯平，画面那个“闪”，我吐。

今年2月份，我家花了5400元买了一台东芝飞视且有100帧扫描的彩电。回家一用，立刻有了“从地狱到天堂”的感觉(笑)。其实我心中的“老大”是索尼，但7400元的价格令我望而却步。

用它玩DC，那个叫爽。随之，问题也来了，当我用“智能逐行扫描”系统时，感觉到轻微闪烁，如果换回“100Hz扫描”就没有闪烁，但是画质有轻微下降，可看到“横条”。可是我在买电视时，看他们放演示片也不闪啊?这使我产生疑问：

1、东芝的“100帧”可能是倍频，在广告上作了手脚。

2、DC的游戏不对应逐行100帧?

在此，本人跪谢天师能在百忙之中抽空看看东芝飞视彩电，我的是29F8UC，帮小弟指点一下。顺带把索尼、松下的中、高档彩电作一下比较，写篇研究报告。希望天师能在电软上开一小角，给小弟一答复。

天师大人写这期“科普”，也许对那些对电视要求不高或外行的人来说无甚意义，但对我来说可说是“雪中送炭”，小弟也从中获得了许多宝贵信息。本人十二分支持“科普园地”栏目，还请天师再接再厉，写更多与TV-GAME相关的研究文章，造福大众。

PS：以下是给电软的小建议：……。

天津：ZJP

责编天师回复

ZJP你好。很高兴看到你的信，我十分荣幸的用陈桥五笔5.3打出你的信。

东芝显像管并不太为人熟知，但国内两大数字电视巨头，西湖和厦华，用的都是东芝管。这从一个侧面说明，专业的东西总是很少人知道。东芝是百多年的老牌重工(和三菱、日立相似)，这类企业的一个最大特点，就是它们有能力提供核心技术——管你是什么乱七八糟品牌的彩电管、彩显管、等离子板——其实都是东芝MICRO FILTER的、MITSUBISHI钻石珑的、富士通日立的PLASMA PANEL。

我上一次关注东芝彩电是一年多前了，我见过时价15000多元的飞视34D9UXC，逐行，MADE IN JAPAN。而你的彩电拥有一些实用功能，若你在游戏中感到这些功能很好用，就不要再向往其他。12期我提过，100帧画面能有效减少普通电视画面(或是其他一些器材的视频输出)的闪烁，它与50Hz逐行相比，就是“虽然隔行但闪烁少”。而逐行现在一般都是60Hz，当逐行达到75Hz时，画面效果就远远超过了100Hz——那就是传说中的第三代数字彩电。

100赫兹更多是用在宣传上其实。DC逐行的效果只能通过VGA-BOX来达到。关于你对杂志的建议，想寄你杂志表示感谢，但你没留地址，只能作罢。

与青岛读者QQ讨论

(2002-12-05 22:50:04)　青岛客

2003.1月号就是半月刊了吧

(2002-12-05 22:48:05)　铳霸

对，已经出了。

青：这么快，好啊，我很喜欢看你的科普园地。

霸：哪里哪里……

青：我Q上人多，回复慢了，对不起。不过说真的，我觉得你上次推介的HATACHI平板TV我很乐意看。

霸：为什么?

青：我一直觉得Sony和TOSHIBA才是TV的强者，耐心看了你说法之后，觉得自己太极端太不科学，其实像日立这样的品牌比如JVC也很不错，只是自己不了解，不去了解，导致自己肤浅……

霸：等离子方面的强手就不是索尼和东芝了。

青：嗯，可能自己太过于偏向TOSHIBA和Sony了……

霸：索尼的电视不错，我也去过电视台，JVC的彩监同样很常见，而且萤光粉用的是和索尼的一个级别的，加上全是数字调校，因此效果看上去格外好，与显示器相比都不差（14寸750电视线）。

而且你可能不知道，虽然在模拟时代索尼的专业视频设备占据了很大份额，但实际上现在以松下、JVC、日立结成的联盟，制定出新的广播级数字电视摄录格式，在同索尼的竞争中占据初步优势，虽然最终结果还未出来，但索尼在纯技术层次不占优势。

青：嗯，有道理。Sony可是被美国联邦航空局吹捧的太好了（天语：N米距离下叠纸鹤给NASA看清楚的“超级广告”，天语每周要看两次……就在北京火车站里……呵呵）

不过，不知怎的，我对Panasonic总没好印象，因为他们太量产?还是因为Panasonic是全球最大的跨国集团?……我觉得我得多看看你的说法，以至于让自己不再盲目……

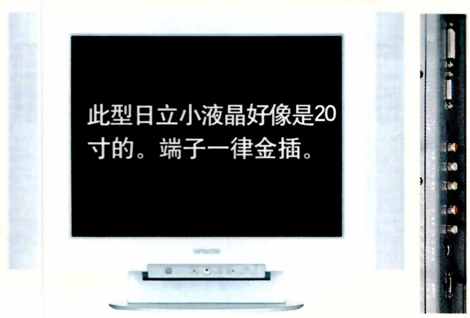
霸：你有机会应该到电视台去看一下他们的编辑设备，什么牌子的都有。尤其是JVC在专业领域也不错。松下也有份，但给人的感觉似乎不太“专业”?

青：我在CCTV-3有朋友，不过他们使的都是Sony。

霸：你知道为什么中央台的设备都被索尼搞掂么?

青：嗯，像你说的，我有些迷信，甚至是迷信中的“佼佼者”……你说的我大抵也明白，我了解的还太少，真的。有机会，我希望在电软发表一些“谬论”和你的一些点评，告诉读者，真理才是真理……

霸：不用啊，你自己到国外站多看看就知道了，不要总在国内看。http://tech.sina.com.cn/h/n/2002-12-06/0742154258.shtml。看一下。


此型日立小液晶好像是20寸的。端子一律金插。



From：电软特约记者、撰稿人——游人

烧录设备漫谈

眼下在国内由于GBA主机的大量普及，相应的GBA烧录设备也渐渐地为大家所熟悉起来，各种各样品牌的烧录机、烧录卡层出不穷，但是作为一个烧录设备的使用者你真的对烧录设备已经很了解了吗？呵呵，今天没事就由我给大家讲讲吧。

烧录？模拟仿真！

我们常说的烧录设备，烧录机，烧录卡什么的其实只是个俗称，它们的全名应该是“游戏卡硬件模拟仿真系统”，而这个系统的历史其实也是非常悠久的。在某种意义上只有光盘游戏主机的“直读”芯片发展史能够和烧录系统的发展史相提并论，基本上所有的主流光盘系统主机都有相对应的直读芯片，同样所有的主流卡带系统主机则都有相对应的硬件模拟仿真系统。



↑下面红色的就是FC的“仿真系统”？

最早的硬件仿真系统出现在上世纪八十年代，对应的是雅达利2600主机，并且大多还是由日本制造的，不过由于那时候个人电脑并不普及，所以当时出现的仿真系统也都是“对烤卡”，而且也一直没有形成什么气候。1983年任天堂的FC主机发售，86年任天堂推出了FC专用的软磁盘驱动器FDS（商品名：Family computer Disk System），使用专用的2.8寸软磁盘，可以用来备份ROM，其后不久又有了对应FDS的磁盘编辑器（Disk Editor）出现，可以用来修改游戏的ROM得到诸如不死、选关、英文版改日文版等效果，这个是我们今天熟悉的“金手指”功能的雏形。FDS系统虽然对任天堂来说销售情况并不理想，属于失败的例子，但对于后来大量的第三方厂商推出的其他硬件仿真系统却起了推波助澜的作用，这是任天堂始料未及的。八十年代末期由于个人电脑的普及，很多电脑爱好者开始尝试编写一些可以在FC主机上运行的DEMO乃至免费小游戏，为了运行和调试这些免费游戏由未经任天堂授权的第三方厂商推出的真正意义上的硬件仿真系统出现了。当时任天堂公司似乎并没有意识到这种新设备可能对自家主机造成的潜在危害，总之他们是采取“睁只眼闭只眼”的态度，这就造成了FC硬件仿真系统的泛滥，市场上既有对烤卡也有利用软盘做载体的的烧录设备出现，不过总的来说当时的FC硬件仿真系统还是太“专业”了一些，因为价格较贵也没有能够普及甚至像今天这样被“滥用”，所以对厂商的威胁也还不是很大。

8位机珍品碟机



↑美版FC主机＋FDS磁碟机。任天堂N早以前就开始搞怪。



↑FDS磁碟机的外包装。



↑由日本yoko公司研制的雅达利用磁碟对拷机和它所使用的磁碟。

十六位机的乱战时代

随着NEC的PC－E，世嘉的MD和任天堂的SFC的相继发售游戏主机也进入了十六位元时代，与此同时在九十年代初期相应地也出现了对应十六位元主机的硬件仿真系统，这一时期的硬件仿真系统多由港台地区制造，典型的像对应PC－E的Super Mrgic Griffin系统；对应世嘉MD的拦截者磁碟机系统；对应SFC的博士、霸王、UFO、智多星等磁碟机系统，最多的时候市场上竟然有十余种品牌。后期还出现了一些可以兼容两种以上主机的磁碟机，如 I 宝霸王可以兼容MD和SFC，或是利用光盘进行游戏的存储，如超任博士光碟机等等，实在让人目不暇接。在这一时期诸多磁碟机的热卖

这个你见过么？



↑「怪物」MGD2是一种全能烧录器，邦谷出品，后文有述。

这些似曾相识的碟机，曾给你带来几多快乐?



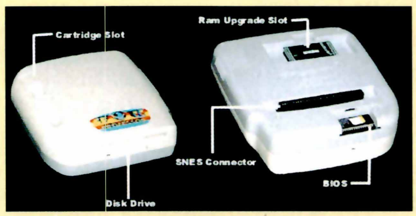
←怪物级的MGD2主机。



→超任霸王磁碟机。



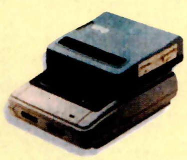
→Multi Game Hunter的SFC。不知任天堂看后会有何感想?



↑这个大家应该还认识吧?



↑霸王系列MD、SFC双用磁碟机



←ufo超任磁碟机。天语记得在当时确有这么一号。



↑Super Magicom Drive

实际上已经影响到了厂商的利益，更有日本友人不远万里来香港就为购买一台磁碟机好回国去将好游戏一网打尽的趣闻，所以游戏硬件厂商对磁碟机也是不遗余力的封杀为快，加之磁碟机厂商之间的价格和技术混战，最后能够真正生存下来的磁碟机厂商就屈指可数了，而这些厂商中最有影响的当属香港邦谷（BUNG）公司的博士系列磁碟机了。

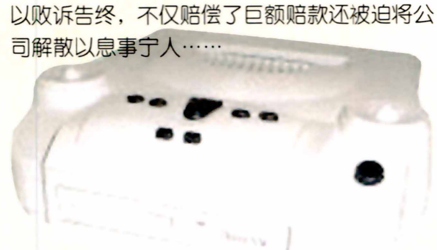
影响甚巨的公司

邦谷

香港邦谷公司是一家老牌的硬件模拟仿真系统制造厂商，最早的博士磁碟机于九十年代初期在市场上出现，经过邦谷公司技术人员的不断改进和创新，到95年居然出到了7代（博士7），博士磁碟机也一度成了SFC磁碟机的代名词，当时在大陆原装SFC加博士7磁碟机成了诸多游戏迷所追求的“终极装备”（老资格的电玩迷应该还记得那段岁月吧? 呵呵！）。邦谷公司还研制并销售过很多其他机种的硬件仿真系统，像对应GB的GBX，对应N64的光碟机（这些后面会详细谈到！）等等。另外必须一提的是邦谷公司出品过一款极其恐怖的“怪物”级硬件仿真系统：MGD（全名Multi Game Doctor，有两代产品），此系统对应PC电脑，可DUMP或写入GB.GG.PC-E.SNK的NG卡带.MD.SFC六大机种的游戏，但这些功能必须对应相应的转接卡，烧录卡，备份卡才能实现，不过据用过的人说其效果也是非常不错的。凭借着不凡的实力和良好的售后服务，在九十年代末期邦谷公司成了无可争议的硬件仿真系统“老大”。

直读与硬件仿真

1994年3DO、PS、SS等次世代主机硬件相继发售，由于这些主机都是利用光盘做游戏载体的，硬件仿真系统的黄金时代也随之终结了（取而代之的是直读芯片的活跃和发展,呵呵！）。但任天堂的N64却仍然使用卡带做游戏载体，这又给了邦谷公司以可乘之机，N64的卡带容量很大，而且经过了特殊的防拷贝加密，用老一套的读取磁盘的方法根本行不通，可邦谷公司竟然开发出了专用的N64博士光碟机来达到硬件模拟仿真的目的，并且抢在了N64的64DD系统之前发售，后期推出的部分改进机型甚至加入了连任天堂都没有想过的VCD功能，让N64也变成了VCD。据小道消息由于邦谷光碟机系统的思路跟64DD的部分设计思路实在是太相像了，使得64DD的处境很尴尬,任天堂被迫一次又一次地推迟64DD的发售日期，直到N64主机即将退出市场的99年12月任天堂才开始正式发卖64DD，并且还是采用会员制销售，先天不足的原因使得64DD的下场也很悲惨，2000年12月官方宣布64DD计划完全停止，任天堂公司对所有的64DD会员用户进行退款，可怜的64DD还未满周岁就夭折了……当然当时市场上还有其他一些第三方厂商研制的N64硬件仿真系统，但都不如邦谷的系统影响大，最终任天堂公司恼羞成怒将邦谷公司告上了法庭，这场官司的结果可想而知，邦谷公司以败诉告终，不仅赔偿了巨额赔款还被迫将公司解散以息事宁人……



↑邦谷的N64光碟机

↓邦谷后期研制的透明版N64



烧录设备漫谈

掌机仍然有戏

虽然光盘主机的出现使硬件仿真系统失去了继续发展的机会，但众多的烧录设备厂商又把目光盯上了掌机，从而成功开辟了另一个“战场”。任天堂的GB是有名的“长寿”掌机，对应GB的烧录系统也就尤其多，一度也有十余个品牌参与竞争，其中又是以邦谷公司的GBX（全名：Doctor GB Xchanger）为代表，这套烧录设备的功能十分强大，与PC电脑连接后不仅可以烧录游戏，还可以DUMP游戏，在当时的市场上有DUMP游戏功能的烧录设备是很少的（印象里只有Mr.Lee研制的Game Boy deve lopment syatem烧录系统有类似的DUMP游戏功能，这个MR.Lee可是大大的有名，对模拟器有些了解的朋友可能还记得Mr.Lee当年破解SNK“KOF99”的辉煌时刻吧？呵呵！）。SNK的NGP和BANDAI的神奇天鹅WS当然也逃不过烧录设备的魔爪，而且仍然是以邦谷的产品性能最好，市场占有率也最高。2000年邦谷公司因为官司败诉而宣布解散后大家都认为这个公司就算完了，但谁成想邦谷公司其实并没有死，而是彻底转入了地下，成了以研发为主的地下公司，生产和销售则交给了其他的合作伙伴，2001年任天堂的GBA发售后邦谷公司也很快搞出了GBAX烧录设备，为了避免麻烦（可能是因为GBX和GBAX在名字上就会使人产生联系吧？呵呵！）这套设备后来改成了Flashi Addvance Linker Xtreme的名字，由一家叫Visoly的欧洲公司负责销售，从而拉开了GBA烧录系统新一轮大战的序幕……

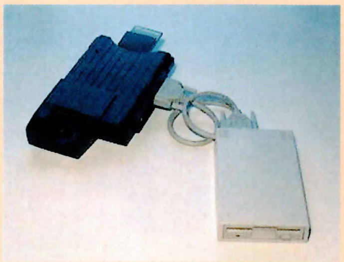
没有不散的宴席？



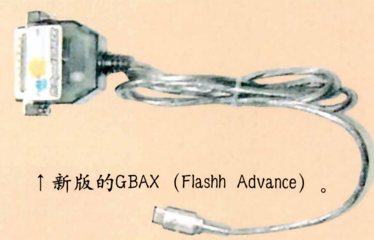
↑邦谷公司的GBAX。其实这些东西我们都介绍过。总地说来，最终获胜的应该是那些经过市场检验的制品。



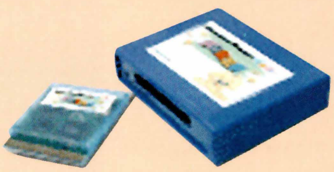
↓早期肯定有不少玩友用过这个。



↑一种NEC的PCE烧录设备。



↑新版的GBAX（Flashh Advance）。



↑一种对应BANDAI公司WS掌机的烧录卡。

硬件仿真出路何在？

硬件仿真设备虽然在国外一直长盛不衰，但在大陆除了九十年代的十六位磁碟机还有些影响外其他时期一直处于半空白状态，当年的八位学习机中倒是有部分机型使用了类似FC的FDS磁碟机的功能，使用软盘存储和读取游戏，但不知什么原因却一直没能流行开来。当时国内生产的学习机还有利用录音磁带做储存介质的，即利用特殊技术在普通的磁带上一个声道录声音信号，另一声道录图像信号，使用时将学习机连接上录音机读取完毕后就可以开玩了，其思路真的很别致，但也没能得到市场的认同。

直到GBA发售后随着一批国人自己研制生产的烧录设备出现大家才突然发现居然还有这种东西，烧录设备也就随之而在GBA玩家中流行了开来，目前国内市场上的GBA烧录系统仍然还是以EZ等国产设备为主流，其次是国外的GBAX（邦谷的GBAX目前已经出到了2代，取消了烧录器，采用一根连接线直接连接电脑的打印口和GBA的扩展接口，并且还具有DUMP游戏的功能。）、WinSunX等产品。值得注意的是国内正在渐渐成为GBA烧录设备的主要研发和生产基地，部分国产品牌GBA烧录设备甚至开始反销国外。国人的智慧和能力真是不可低估，像最近出现的GBA link烧录设备居然可以利用改造D版卡带的方法来自己DIY烧录卡，其烧录机的价格也非常便宜只有98元。

随着国内外各式各样新崛起的烧录设备所引爆的价格战，玩家最终还是会从中受益。

需要特别指明的是烧录设备的出现本来是为了帮助用户合法备份游戏数据和在仿真的系统上运行及检测用户自行开发的软件而生的，换言之只有上述的两种烧录设备的用途是合法的！但现在人们都在用烧录设备干什么用呢？相信大家都心知肚明，所以在某种意义上来说烧录设备与光盘机的直读一样是寄生在游戏机身上的两条寄生虫。笔者可以大胆预言：只要今后还有使用卡带做游戏载体的主机存在烧录设备就不会消失，但这一切实际上都是以牺牲合法厂商的利益所得来的，所以奉劝有条件有经济基础的玩家还是适当考虑一下买正版游戏吧！还是那句老话：为了能玩到更多更好的游戏，为了对得起自己的良心，请支持正版软件！

光怪陆离



↑任天堂FDS磁碟系统的自动拷贝机。



←这又是何方神圣的制品？



↑超任霸王磁碟机的包装盒外观。



↑一种香港公司研制的GB烧录机。



塞尔达传说

阅读本攻略请注意地图上的标注，光明世界和黑暗世界地图都用了带圈数字，在文中是有所区分的，前者使用带圈数字(如①、②、⑾、⑿)，后者直接使用数字。本文针对重要物品进行收集，包括全部24个心之碎片、隐藏武器道具等。

GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2002.11月
	类型：RPG	价格：——	其他：美版

正准备休息的LINK感应到ZELDA公主的呼救，虽然叔叔要求他待在床上，但我想不会有人真去照做的。宝箱里是盏油灯，可以用来引火。

到地图①的位置，有棵草的下面隐藏着通向王宫下室的入口，在里面见到奄奄一息的叔叔。原来他是王国骑士的后代，也感应到ZELDA公主的召唤，只是命运没有选择他。不过他把自己的剑和盾送给LINK，当然还有拯救公主的责任。

走出地下室，从正门进入王宫，先绕到房间1a里，沿楼梯进入地下室，宝箱1里面是王宫地图，而开门的钥匙在旁边的卫兵身上。宝箱2里装着回旋镖，同时干掉旁边的卫兵，夺取小钥匙。一直走到地下三层的牢房，ZELDA公主就关在最后一间牢房，但开门的大钥匙在那个使流星锤的卫兵身上，用回旋镖先把他打蒙就容易对付了。宝箱3里面只有5块钱……

保护着ZELDA公主回到1b的大厅，登上二层，把王座后面的装饰物向右推开，一条密道出现了。里面相当黑，要不断用油灯引燃灯台来照明。进入地下一层之后，先取得右边宝箱里的小钥匙。走过两个房间又会遇到锁着的门，这里的钥匙被只老鼠偷了，找到并杀死它你就能来到一层的另一片区域，最后一个房间里有两个拉杆，右边的可以打开通向教堂的门。

这里的牧师还没有被Agahnim控制，他LINK去卡克瑞可村(Kakariko Village)找村长求助，而他将负责保护ZELDA不被发现。离开前记得取出旁边宝箱里的红心。

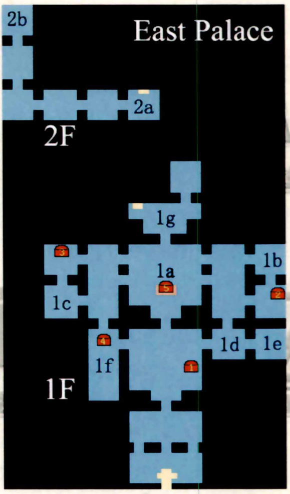
地图上标有“×”的地方就是村长的家，可是他为了躲避追捕已经离开很久了。LINK商店外面的男孩那儿得到村长的下落，并在地图上用“×”标出（注意，此时LINK正被通缉，和某些人交谈会被告发。要随时注意卫兵的袭击）。风向标旁边有个摆地摊的，出100元可以买走他一个空瓶子。从酒吧后门进去，宝箱里还有个空瓶。然后去上方的民居，卧床不起的孩子把捕虫网送给了LINK。跳到村子左上方的井，先把宝箱里的炸弹和钱拿到手，然后炸开上方的墙壁，得到里面的心之碎片。村长家西边有间茅草屋，地下室就是个金库，

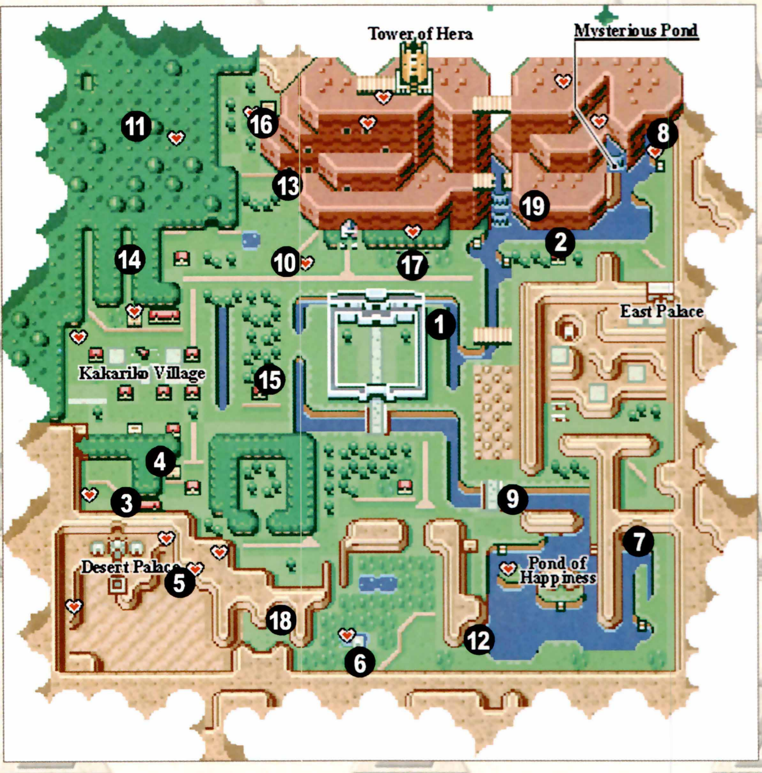


经过地图③处的时候，遇见两个正在赌气的兄弟。用炸弹打通他们房间的墙壁，和西屋门外的女子交谈，在15秒内到达花园左边的男子处，即可得到心之碎片。

见到村长Sahasrahla，得知他是七贤者的后人。他告诉LINK，只有拿到三个项链的人才有资格使用王者之剑，如果LINK能得到“东部宫殿”（East Palace）里的“勇气项链”，他将告诉LINK更多的事情。离开前炸破Sahasrahla背后的墙壁，可以获得宝箱里的100元和炸弹。

要正确的推动方砖炸开上方的墙壁也能找到一个心之碎片。





■迷宫一（East Palace）

一进门就搬起中间的坛子，踩下面的按钮开门，里面则用一块突起的地板做开关。后面的走廊要利用左右的凹陷躲避滚球，“宝箱1”里是100元。来到大房间1a里，左右下角的坛子后面都有活动地板用来开门。房间1b中间坛子下是开门按钮，打开下方的门，得到“宝箱2”里的迷宫地图。

现在往左走，在1c房间里，先搬起中间的坛子，然后踩底下的地板，消灭所有冒出来的骷髅即可打开房门，取得“宝箱3”内的指南针。然后下楼梯，经过大房间1a来到漆黑的1d，顺时针方向走会踩到活动地板，打开通向1e的门。房间1e最右边偏上的坛子下面藏有一枚小钥匙，用它打开1d左边的门，一直来到1f房间。首先清理这儿的敌人，注意那个独眼怪物，只有当他睁开眼睛的时候才能攻击。当中间围绕坛子旋转的怪物散开之后，立即踩那坛子下的按钮，装有大钥匙的“宝箱4”就会出现了。

用大钥匙打开上方的门，推开方砖，回到1a里，现在可以拿到“宝箱5”里的弓箭了，跳到通向1g的门前的大缸里能找到补血妖精(其他迷宫里也有类似设施)。房间1g也是漆黑一片，不过左右下角和中上方都可以点燃灯台。如果进右上方的门，可以获得不少金钱，而左上方的门则通向2F，不过钥匙藏在一个独眼怪物身上。

2F第一个房间2a的门由左下方坛子下的按钮控制，打开之后一直向左走，利用活动地板开门，使弓箭杀掉红铠甲的独眼怪，最后来到BOSS房间2b。这里的BOSS很简单，用弓用剑都可以对其造成伤害，消灭之后获得“勇气项链”。

返回Sahasrahla所在的小屋，他把过去关于骑士和王室的传说讲给LINK听，并赠与贤者家族的传世之宝——帕伽索斯之靴（Pegasus Shoes），能使用冲刺攻击。在地图⑥附近有个小房子，

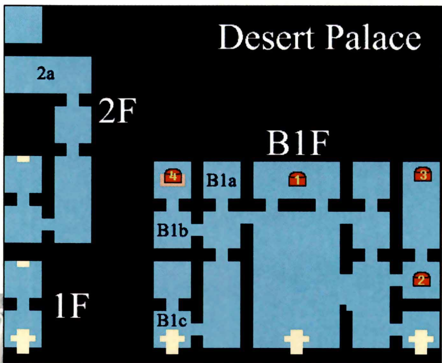
入口附近的宝箱里是炸弹，如果在后面的房间拉动右边拉杆，会令外面水塘干枯，露出水底的心之碎片。地图⑿上方石壁可以炸开，用弓箭或炸弹消灭所有怪物，里面的人会送200元。⑦附近的山洞里藏着Sahasrahla所指的宝物——冰魔杖，但是要炸开洞口左边的山壁才能拿到。

④处有个小型图书馆，利用冲刺把书架顶端的古书震落，获得阅读古语言的能力。现在可以向“沙漠宫殿”（Desert Palace）进发了，途经⑤处的山洞时，走到最深处炸开下方墙，可以获得心之碎片。

■迷宫二（Desert Palace）

沙漠宫殿入口被三尊石雕守卫着，中央的古代石碑可以控制它们移动，装备上古书对石碑使用就可以读懂碑文，进入内部。

首先来到宝箱1所在的房间，找到上方坛子下的



按钮，踩下去宝箱就会出现，里面装有迷宫地图。然后是房间B1a里的钥匙，必须用冲刺将其震落。拿着钥匙打开宝箱2所在的房间，取得指南针后消灭所有敌人就能进入隔壁，获得宝箱3里的大钥匙。

B1b房间左边的坛子下面藏有按钮，宝箱4里面是重要物品——力量手套。现在往下方走，房间B1c里左起第三块方砖可以向上推动，如果需要补充体力的话，就去里面的妖精之泉吧。经下方出口离开沙漠宫殿，一直向下走能找到心之碎片，往上就到了沙漠宫殿一层入口，有了力量手套那些八边型的小石头已经不是障碍了。

一层第一个房间里的机关在右边方砖，推动最下面一个即可开门。隔壁左下角的坛子下藏有钥匙，也要小心那些飞行的方砖。二层的房间里没有太多玄机，无非是杀光敌人才能开门或者在坛子下藏钥匙，只有在2a的位置要用油灯点燃四个灯台才能进入BOSS房间。

这里的BOSS也不困难，用冰魔杖的话很快就能解决，弓箭和回旋剑同样有效，胜利后的奖赏是力量项链。

力量手套也能让LINK搬起魔法商店（地图②）东边的大块岩石（白色的那种），来到⑧附近的瀑布区，利用浅滩向东北走，一只大鱼出现在尽头处的瀑布前，给它500元可以买到脚蹼，获得进入深水区并潜水的能力。接着向南游，跳下一个瀑布转向西，岸上西边的悬崖边有心之碎片。

神秘池塘（Mysterious Pond）隐藏在一个瀑布后面，把回旋镖扔进去的话，只要诚实回答女神的问题就能换到魔力回旋镖。欢乐池塘（Pond of Happiness）在小岛上的山洞里，需要不断向里面扔钱，每累计扔够100元可以选择增加炸弹或者弓箭的持有量（炸弹上限是50个，弓箭上限是70支），手头有闲钱的话就来这里“投资”吧。

沿河道游泳钻到地图⑨处的桥下，从一个露营者那里得到第三个空瓶子。在⑩附近撞开树下石头堆，洞里又找到心之碎片。进入浓雾弥漫的森林，⑪附近能找到个蘑菇，继续向东走还能发现一个隐



藏的地洞，里面放着心之碎片，把蘑菇交给魔法商店外的女巫，以后她会做出魔粉。出森林向东走，搬开⒀处的大块岩石进入后面的山洞，遇到一个丢失油灯的老人，于是二人结伴穿过山洞，来到老人在山里的住所。为了感谢LINK的帮助，老人还赠送一面魔镜。利用住所后面的山洞可以到达半山腰，西边的梯子通向山顶，从东边山崖上跳下能得到洞里的心之碎片。回到山顶向东走，踩

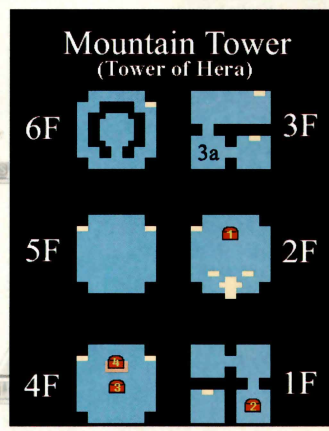


上被三块石头围起来的波纹，在传送到黑暗世界的同时，LINK成了一只兔子！前面的两个怪东西向他解释了原因：这个世界和光明世界很像，从光明世界来的人，只要没有月之珠，都会根据他以前的为人变身成另一样东西（是不是因为LINK竟干刨坑、除草、撞树的事儿所以给弄一兔爷当？）。现在向西走到刚才在光明世界里跳下去拿心之碎片的地方，偏北一些使用魔镜回到光明世界，这时应该置身在山顶的高台上，拿走心之碎片后向东北走，终于抵达“赫拉之塔”（Tower of Hera，迷宫叫Mountain Tower）

■迷宫三（Mountain Tower）

这个迷宫里安放着很多水晶球，打击它会令不同的砖墙升起或落下，从而产生不同的道路，注意有时要站在远处用弓箭或者回旋镖去打。

先拿宝箱1里的地图，然后从左下方楼梯到一层拿钥匙，打开二层左上角的门。下去之后要等地板都飞起来门才开，而要得到宝箱2内的大钥匙，必须把周围的灯台都点燃。房间3a的地面上开始出现一种六角星图案的砖，一踩上去地面的落穴会改变位置，产生新的道路。



宝箱3里装的是指南针，上到五层踩那六角星，然后从中间上方的落穴跳下，可以获得宝箱4里的月之珠。现在可以无牵无挂的去见BOSS了，注意只有攻击它的尾巴才有效，胜利后获得智慧项链。

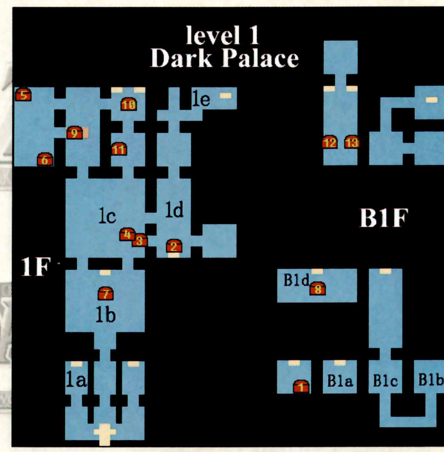
凑齐三件项链，LINK有资格去拿森林里的王者之剑了（绕到后面去拔），但是Sahasrahla告诉他ZELDA公主藏身的教堂被士兵突袭！赶过去一看还是晚了，只好强行突入王宫。从一层来到外面的露台，用王者之剑打开被魔法封闭的门。里边是一座七层高塔，路虽长但难度不大，只要在每层都注意扫清敌人，找到宝箱即可顺利到达顶部，观看Aganhim对ZELDA施法。虽然Agahnim从LINK面前消失了，但其实他就藏在前面的幕布后，对付他只能用“以彼之道，还施彼身”，用剑把他放过来的魔法反弹回去（其实用捕虫网也可以），最后他把LINK传送到黑暗世界金字塔（Pyramid）的顶部。

Sahasrahla告诉LINK，这里原本是黄金大陆，现在已经被恶魔占领，巫师Agahnim以前抓走的，包括ZELDA在内的七名少女都被关在这个世界的迷宫中，现在LINK需要借助她们的力量，夺回黄金力量，拯救世界。

下楼梯往东走，跳下缺口可以找到一个心之碎片。前往黑暗宫殿（Dark Palace）的路上遇见一只猴子，给10块钱带上它一起走到宫殿门口，再出100元它就会帮LINK打开大门。

■迷宫LV1（Dark Palace）

首先到地下一层拿宝箱1里的小钥匙，注意先找到骷髅下面的按钮才能发现宝箱，返回房间1a也要靠隐藏按钮开门。利用B1a里的传送点到房间B1b，



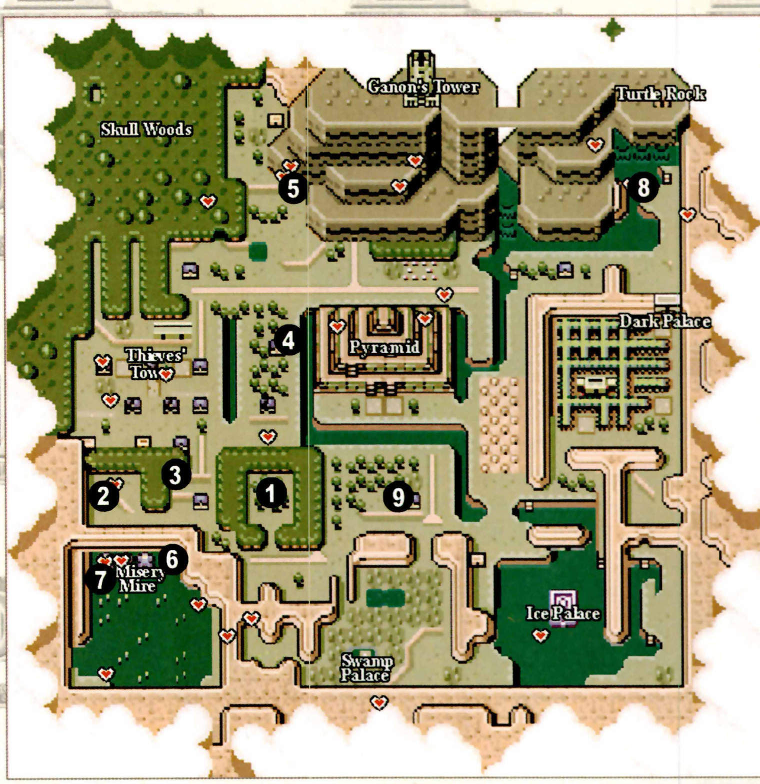
炸开下方墙壁，用弓箭干掉房间B1C里的敌人。从宝箱2内获得地图之后，分别炸开左右墙壁，可发现宝箱3里的钥匙和补血妖精。返回的时候，B1b传送点下面的方砖可以推开。

回到一层走中间的路，进入1b大厅先走左边的桥，并炸开桥上的缺口跳下去，经过B1d返回1b，拿到宝箱7里的大钥匙。接着跳回B1d，找到隐藏按钮，从宝箱8内拿到钥匙。下面该走大厅1b右边的桥了，宝箱4处拿到钥匙，按地面箭头方向跳到对面的平台。进左门一直来到漆黑的1b房间，找到宝箱5、6分别得到炸弹、钥匙，炸开通向宝箱9的墙壁，得到魔法锤。

宝箱10里放着指南针，11、12里只有5块钱和一支箭，最有用的钥匙放在宝箱13内。回到大厅1c，跳上中间的平台击打正下方水晶球。1d的走廊右上

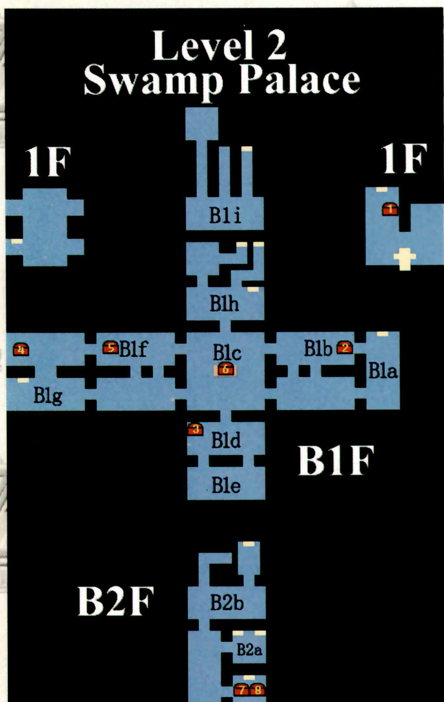
角隐藏着按钮，要把右上方雕像推过去压住。在1e处用弓箭射中雕像的眼睛即可出现道路。利用锤子砸扁地鼠；震翻乌龟，经过传送点一直来到BOSS房间。

因为有面具保护，BOSS没有弱点露出来，所以必须先用锤子砸碎那面具，然后射它头上的晶体。这样LINK救出一名女孩，她把其余女孩囚禁的地方标在了地图上。



■迷宫LV2(Swamp Palace)

在大门外用魔镜回光明世界，把里面的水闸打开（以前此处得到过心之碎片），回到黑暗世界就可以游过水槽，用宝箱1里的钥匙开门，而宝箱2里的地图要把墙壁炸开才能得到。房间B1a和B1b都有钥匙藏在骷髅头下，取得之后推动B1b左边的控制杆将水槽注水，即可到达B1c的大厅。在B1d里向右走，经过B1e回到B1d左边，推动方砖令宝箱3出现，指南针到手了。然后进入B1c左下角的门，获得B1f水槽底骷髅下的钥匙，打开B1c左上角的门，把B1f房间水槽注水之后，记得把水晶球恢复原样。



接着绕道B1c到B1e，爬上迷宫一层。如果从这里左上方落穴掉下去，只能得到宝箱4里的钱，如果从右上方跳下去，就能拿到宝箱5里的大钥匙了。下面当然是开大宝箱6了，这次放的是飞钩，射中骷髅头、宝箱什么的可以把自己拉过去。利用这种方法去右边高台上，找出隐藏的钥匙，从正上方的门来到B1h房间。这里的开门按钮藏在左上角，要用雕像压住，然后进右边第二个门，放空B2a房间内的水池，从池底出口离开。如果缺钱花可以去开宝箱7、8，然后去B2b房间，钻进右起第二个水帘。房间B1i右上角藏有钥匙，打开左边的门就该去见BOSS了。

首先要用飞钩把保护BOSS的小团子一个一个拉过来干掉（最好不要站在下方），然后躲在角落里，算好提前量，用弓箭射它的眼睛。

出了LV2迷宫先向西走到头，站在被桩子围起来的区域里返回光明世界，继续向西，读取石碑上的古文字学会爆发魔法。经过地图1的森林时，见到一个快变成树的人，他也是来这里寻找金色力量的，并恳求LINK帮他找回笛子。拿着他给的铁铲回光明世界，在这个森林的西北角进行挖掘可以找到。然而笛子的主人已经无法吹奏了，他把笛子送给LINK后就完全变成一棵树。

走出树林向西南前进，找到地面上被鲜花围成的圆圈，在里面返回光明世界，到山洞里可以找到心之碎片。经过光明世界卡克瑞可村的时候，对着村中鸟型风向标吹笛子会放出一只鸟，以后在光明世界用笛子可以召唤它来载人。经过北边森林绕到地图(14)的位置（挡路木桩用锤子解决），石头下面有黑暗世界入口，“头骨森林”（Skull woods）就是下一个迷宫。

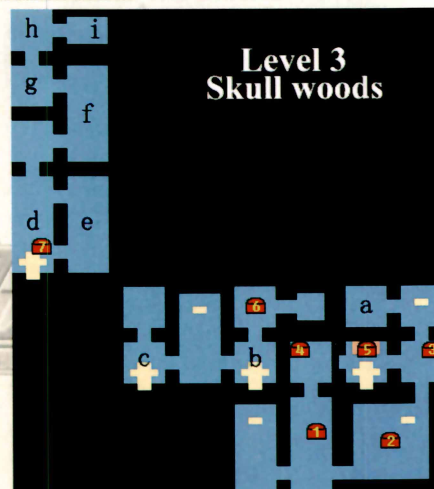
■迷宫LV3（Skull woods）

森林里的地洞和张嘴骷髅就是迷宫出入口（注意光明世界里藏在草丛下的洞口也是入口之一），玩家可自由选择攻略顺序，这里只对各房间要点进行提示。每过一段时间就有从天而降的大手袭击，会被扔到出口，所以不要在一个地方站太久。

宝箱1至7分别是指南针、钥匙、地图、钥匙、火魔杖、大钥匙、钥匙。

用火魔杖烧毁森林西北角的骨架即可出现入口。

拉动房间a墙上的拉杆可以打通下方墙壁；房间b开门按钮在中间的骷髅下，要把右边雕像拉过来压住；c房间左上角藏有钥匙；走廊d分上下两层，下层有些挡路的骷髅被遮住看不见，所以走不动的时候要试试抓举；宝箱7要绕道e房间才能拿着；f走廊内四个灯台同时燃烧门才会打开，落穴后面的那个可以用火魔杖点；房间g上方藤蔓后藏有入口；房间h内的敌人身上有钥匙；跳进房间i地板上的洞即可面见BOSS，用火魔杖或者剑都可以伤害到它。

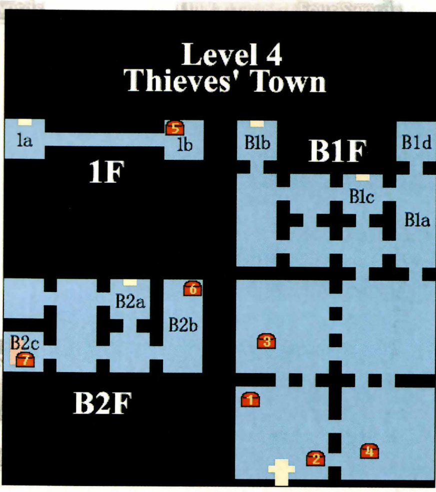


黑暗世界的村庄已经成为盗贼的巢穴，西北角上有间屋子可以花钱玩选宝箱游戏，一个心之碎片会随机放在其中，多实验几次就能找出来。“盗贼之城”（Thieves' Town）就在中央雕像下，用力拉开基座上的栅栏即可入内。

■迷宫LV4（Thieves' Town）

一进门就有四个相互连接的大厅，可以从宝箱1至4里分别拿到地图、大钥匙、金钱、指南针。B1a和B1b两个房间都有钥匙藏在骷髅下，上楼梯前先把B1b房间的水晶球打成蓝色，这样就可以踩到房





间1a右下角的按钮了。在房间1b先取出宝箱5内的炸弹，然后把炸弹扔到阳光照射下的裂缝上（先放一个炸弹，爆炸前举起来扔出去）造出一个洞。

经过B1b来到B1c房间，右上角的隐藏按钮可以打开通向B1a的门。不过现在先下楼梯，扫清房间B2a内的敌人，从牢房B2b里救出被关押的女子，同时拿走宝箱6内的钥匙。用这钥匙打开B2c房间，迅速取出宝箱7里的泰坦手套并离开，现在LINK可以举起更重的东西了。

进入房间B1d，伪装成女孩的BOSS在阳光下现出原形，用剑攻击它头部才有效果。

有了新手套即可救出地图3处被困住的青蛙，带他回到光明世界地图⒂处的冶炼屋，然后委托他给打造宝剑，把剑交给他之后去一次黑暗世界再回来就可以取货了。现在去魔法商店，里面的店员会把魔粉送给LINK。跳进冶炼屋门外的井，往最深处的血罐里撒魔粉，小恶魔会让LINK的魔法消耗减少一半。地图⒃处原先是伐木工人住的地方，撞击那棵还没有被锯倒的树，跳到树洞里获得心之碎片。撞击墓地（地图⒄）东北角的墓碑可以打开地道，里面的宝箱存放着隐身斗篷。



把黑暗世界的冶炼屋外所有桩子都砸下去会出现地道口，里面是心之碎片。而冶炼屋里只有一个宝箱，而且打不开，只好搬着走。搬到光明世界⒅的位置，以前那一直不说话的人会帮忙把箱子打开，得到最后一个空瓶子。地图4处是家商店（从房屋西侧跳过栅栏进入），可买到高级盾牌。登上墓地北侧的梯子再回光明世界，可以从洞里得到心之碎片。地图5附近有个山洞，到二层后先用飞钩渡过大坑，然后使用隐身斗篷一直向前即可获得心之碎片。地图2的位置可以花钱挖宝物，多挖几次可以找到心之碎片。

光明世界欢乐池塘洞外的石头下有黑暗世界入口，通过它可以到达“冰宫殿”（Ice Palace）。

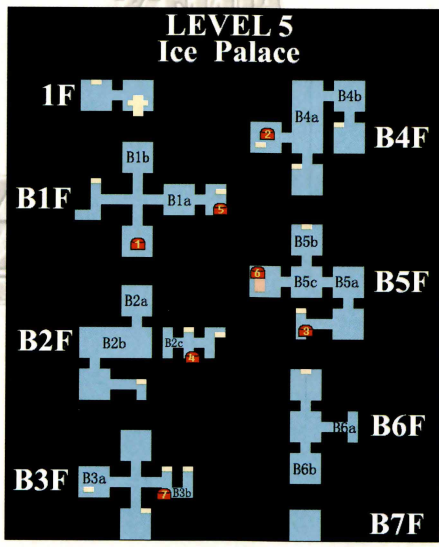
■迷宫LV5（Ice Palace）

进门第一个房间墙壁上的浮雕会活动，用火魔杖烧化掉可以开门，下一个房间有钥匙藏在怪物身上。宝箱1里装的是指南针，要把屋子里的敌人都



消灭才会出现。B1a的房间开门按钮藏在骷髅下，在B1b则要利用炸弹的延时爆炸跳进落穴。掉进B2a之后，出现一种大骷髅兵，先用剑把它骨架打散再去放个炸弹才能彻底解决。有活动地板的B2b房间也有钥匙藏在怪物身上，而下一个房间开门按钮在左下角。

经过B3a下到地下2四层，化掉两个浮雕即可获得宝箱2内的炸弹。利用落穴掉进地下五层，房间



B5a的骷髅下藏有钥匙和按钮。宝箱3里还有把钥匙，但必须踩旁边隐藏的按钮才会出现。经B4a到B4b，用飞钩抓砖块渡过裂缝，一直向上爬楼梯，经过B3b房间时，踩骷髅下的按钮会令宝箱7出现，再用飞钩拉回去即可得到钥匙。在B2c房间中央和左下角分别藏有钥匙和按钮，宝箱4里是迷宫地图，然后拉动左上角雕像的舌头可以开门。

上楼从宝箱5里找到大钥匙之后，推左侧方砖回到B1a。接着按原路走到宝箱2所在房间，炸开左侧地面并跳下，获得宝箱6内的蓝衣服。现在可以打开B5b房间的门了，一直走到B6a房间，把水晶球打成蓝色。接着从宝箱2所在房间门前落穴跳下，举起B5c房间中央的大方砖并跳下落穴，来到B6b房间。通向BOSS处的落穴在左下角，要把雕像拉出来一个才能进去。

对付BOSS首先要把它的保护冰盖融化，然后用剑、火魔杖等武器都可以伤害到它。

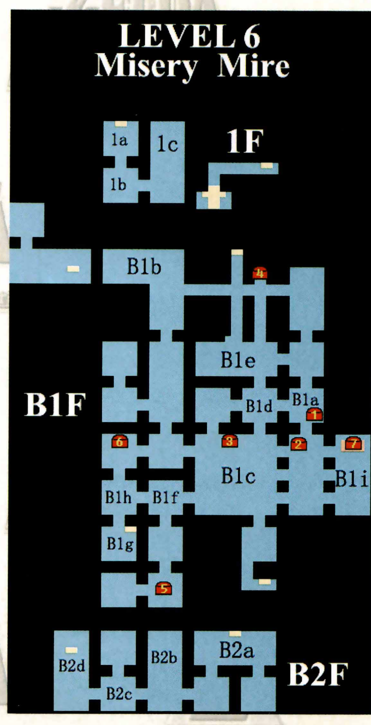


冰宫殿西北方有一片浅滩，在上面使用魔镜可以得到心之碎片。光明世界“赫拉之塔”附近的传送点到黑暗世界，从南侧山崖缺口跳下，在洞穴里用隐身斗篷通过针刺地面（注意魔法值），得到伯恩纳魔杖，然后从“赫拉之塔”西边的石板上学会大气魔法。用笛子召唤小鸟把自己带到地图西南角，从石头下的入口来到黑暗世界，走到6的位置使用魔镜，在石头下的洞中获得心之碎片。然后进入地图7附近的洞，获得宝箱里的心之碎片。最后站在中间标有魔法纹章的地面上使用大气魔法，进入“痛苦泥潭”（Misery Mire）。

■迷宫LV6（Misery Mire）

进入后很快就到了地下一层，在房间B1a的左上角藏有钥匙，如果已经拿到隐身斗篷或者伯恩纳魔杖可以进入针刺区，踩骷髅下的按钮令宝箱1出现，再拿一把钥匙（这不是必须拿的）。往上走一直到B1b，左边藏有钥匙，打一下水晶球再向回走，从宝箱2内拿到地图。回到大厅B1c，上层铁网上的骷髅下藏有按钮，控制着宝箱3的出没，箱子里是把钥匙。推开B1d房间中央的砖进入B1e，一直向前拿宝箱4内的钥匙，打开B1c左下角门进入B1f，找出藏在敌人身上的钥匙。把房间B1h内四角灯台都点燃即可获得宝箱6里的指南针，最后由B1g房间爬到一层。

1a、1b两个房间各有两个灯台，先把挡路的砖推开，然后迅速点燃这四个灯台，1c房间右下角就会出现一个洞，跳下去获得宝箱5内的大钥匙。现在可以去开宝箱7了，要注意的是，一进入B1i房间就用飞钩射对面的砖，以便在桥毁坏前通过。这次得到的是索玛瑞亚魔杖。



走B1e中间的门来到地下二层，B2a左边隐藏的开门按钮需要用索玛瑞亚魔杖制造的砖压住。经过B2b房间时，要打一下上方的水晶球，然后炸开B2c上方墙壁，去里面再打水晶球，最后从B2d上楼梯前还要击打上方的水晶球，这样才能进入BOSS房间。

如果有伯恩纳魔杖将会很简单，张开魔法护罩冲过去乱砍就行。否则就要小心BOSS的闪电了，打运动战比较好。

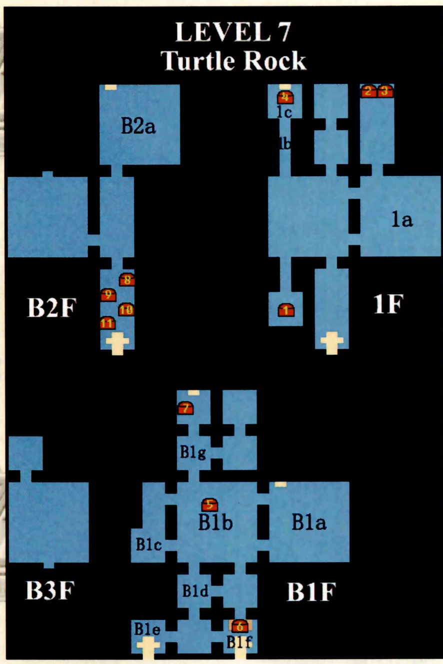
地图9处是个专门卖炸弹的商店，现在新品到货——大炸弹，买一个带到金字塔二层（路上不要做跳下高台等危险动作）炸开裂缝，把



弓箭和剑扔进里面的神秘池塘(Mysterious Pond)即可换到银箭和金剑。接着到地图8的位置找到河流中用石块围成的圆圈，随便找个东西扔进去能获得地震魔法。利用飞钩跨过断桥来到光明世界⑲处，岩石下面有黑暗世界的入口，经过很多山洞终于爬上黑暗世界的山顶(注意利用洞里的落穴)。洞口附近的大岩石下隐藏着地道，一直向前到没有路的地方使用大气魔法，透明地板就显现出来。接着靠炸弹开路走出洞外，用魔镜收集到心之碎片。在龟岩（Turtle Rock）门外使用魔镜，爬到岩石顶上按照右、上、左的顺序砸木桩会出现黑暗世界入口，传送过去再使用地震魔法就能进迷宫了。



■迷宫LV7（Turtle Rock）



迷宫里有问号的地方都可以用索玛瑞亚魔杖造出活动平台，并控制它的移动方向。

拿到宝箱1里的指南针后要用魔镜返回迷宫入口。在大厅1a里必须一边控制平台移动，一边点燃四个灯台，它们一起燃烧的时候通向宝箱2、3的门会打开，从而获得地图和钥匙。走廊1b内的敌人身上藏有钥匙，用它打开1c房间的门，打一次水晶球并推动方砖让宝箱4出现，取出里面的钥匙即可下楼。

钻管子经过大厅B1a、B1b来到B1c，从敌人身上搜出钥匙打开下方门，取出宝箱5内的大钥匙。然后再钻管子来到B1d房间，扫清敌人从下方门离开，炸开B1e下方墙壁，从外面绕到B1f（进入之前使用魔镜，杀光洞内独眼怪可得心之碎片）取得镜盾。炸开B1g房间上方墙壁，用宝箱7内的钥匙开门，LINK来到漆黑大厅B2a。设法让平台移动到中央，踩骷髅下的按钮才能打开左下角的门。宝箱8、9、10里都是钱，只有11里是钥匙。

现在可以去底下三层见BOSS了，最好预先准备两瓶回复魔法药水，因为开始的时候需要分别用冰、火魔杖打BOSS喷火和吐水的头，最后攻击它身体上颜色不同的部分即可。

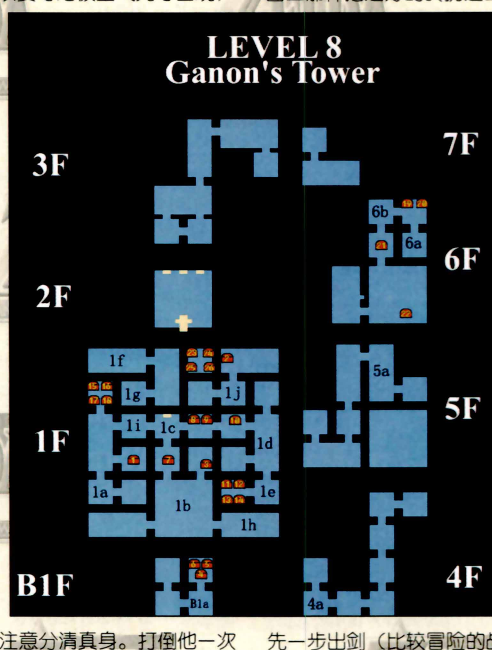
■迷宫LV8（Ganon's Tower）

最后的迷宫难度较大，特别是第一层，不同的人会有不同走法，这里只介绍各房间要点。

26个宝箱分别装有：1–地图；2–钥匙；3–弓箭；4–大钥匙；5–炸弹；6–弓箭；7–红衣服；8–弓箭；9–炸弹；10–钥匙；11–指南针；12–钱；13–钱；14–弓箭；15–炸弹；16–弓箭；17–钱；18–钱；19–炸弹；20–炸弹；21–钥匙；22–钱；23–炸弹；24–炸弹；25–弓箭；26–弓箭。

房间1c有钥匙可以撞下来；1i右上角藏有钥匙；1a右下角藏有钥匙；要让宝箱2出现，先推走左边中间的方砖，然后对宝箱放飞钩；进入1j房间需要不断利用传送点前进，而且左侧墙壁可以炸开，找到里面房间地面上正确的开关会打通上方墙壁；在1b的大厅里有透明地板，用火魔杖点燃灯台可以看到；打开宝箱3之后炸开旁边的地面，掉进房间B1a与以前的BOSS战斗，依靠银箭可以轻松解决掉；宝箱10必须要等地板全飞完才出现；房间1d里点燃四个灯台下方的门会打开；在1e处要把炸弹扔到传送带上去改变水晶球；房间1f藏有钥匙；1g屋子里雕像背后有可以改变地面的星星；走廊1h也有透明地板，点火可见；房间4a里又是以前的BOSS，现在它已经相当弱了；房间5a、6a都要点燃四个灯台才能继续前进；宝箱19、20所在房间的敌人手里掌握着一把钥匙；在6b处也需要传送带把炸弹送到墙壁的裂缝处。





对付这里的BOSS还跟以前类似，必须反射他的魔法，不过要注意分清真身。打倒他一次并不算完，还要到金字塔里进行最后的决斗。一开始只有强攻，而后他会熄灭灯台，利用黑暗隐藏自己的位置。这时应该先去点灯台，看准BOSS的移动方向提前守在附近，他一现身立即出剑，只要击中就会变颜色，抓紧时间用银箭射他，他挺不了几次的！

■隐藏迷宫

从金字塔三层东侧跳下去，钻进裂缝里就到了本游戏新增的迷宫——四剑宫殿（Palace of the Four Sword）。如果你已经把单机和连网游戏模式打通就可以进入这里，不过一定要多带加血药水。

迷宫本身并不复杂，大厅的四个角上各有一道门，通向把守四把剑的BOSS，他们都是以前遇到过的怪物的加强版。

★左下角方向——

点燃水池边的灯台，然后利用潜水躲避攻击游到对岸（灯台一灭水流就会加快）就到了BOSS房间。这次的攻击方法变化不大，一是留心抓过来的小喽罗是否在放电，二是主体完全暴露后可以直接用剑生拼。

★右下角方向——

快速杀光第一个屋子里的敌人即可开门。下一间就必须注意了，要像图一那样把炸弹扔到水晶球旁边，然后立即往上方出口走，只要动作快时间是刚好够用的。这里的BOSS变得经打了，要反复打碎三次面具，前两次用剑打他头上的晶体，最后露出来的眼睛用弓箭射。

★左上角方向——

杀光第一个房间内的敌人，在第二个房间用飞钩抓骷髅过落穴，然后造出砖块压住左下角隐藏的按钮。第三个房间下层的布局如图二所示，因为被上层遮挡所以不容易通过。接下来又和蝴蝶怪见面了，它学会了分身术，所以必须找准主体攻击。

★右上角方向——

进入的第二个房间要先用弓箭破坏骷髅，然后像图三那样把造好的砖扔过去压住按钮。后面的屋子必须站在中央平台上方的边上，冲撞中间的方砖，在LINK被反弹回来的时候，也正好跳过裂缝，会易容的BOSS扮装成LINK的叔叔，然后又自己会显形。还是先打头部，等被打下来了，头掉了还很欢实呢就开始攻击那漂浮的猪头，让头撞击身体可以造成伤害。

凑齐四柄宝剑以后进入大厅中间的门，四个假LINK相继出现。对付他们主要靠他们出招的漏洞，比如等他们撞到墙上的时候攻击，或者等其逼近到一定程度时先一步出剑（比较冒险的战法）等。都解决以后可以看到黑暗世界各个迷宫后来的样子。

■文/刘鹏



Nintendo
GAME BOY ADVANCE
The Pokémon Company
ポケットモンスター Pokémon ルビー
充满神秘的POKEMON世界
超人气的口袋妖怪
最新作在GBA上初登场
ポケットモンスター Pokémon サファイア
神秘的POKEMON世界令人向往
こちらでは ともだちと
ポケモンの たいせんが たのしめます
ここが ミシロタウンよ！
ホエルコ L:24
サメハダー L:29
ハルビート L:13
サメハダーの
かみくだく！
ポケモンコンテスト ノーマルランク うけつけ
あつまれ！ ポケモン トレーナー！
类型：RPG 厂商：NINTENDO
发售日：2002年11月21日 其它：1～4人用

DRAGON QUEST ドラゴンクエスト・キャラクターズ

トルネコの大冒険3 不思議のダンジョン



特鲁内克大冒险3

PS2		
厂商：CHUNSOFT	发售日：2002.10.31	
类型：RPG	价格：5800日元	其他：——

本作是阿俊期待了很久的作品，历经3年的等待终于如期发售。原本对勇者系游戏3D化还有些心有余悸，毕竟当年阿俊就曾对勇7的画面耿耿于怀过（笑）。现在看来，一切都是杞人忧天了，反倒是觉得非常有必要为这次3D飞跃而鼓掌。做为今冬PS2软件狂潮的第一浪，来得的确很猛，阿俊算是有些被浪头击昏了，中村光一先生此前称本作为集大成之作果真不假。

序

著名的胖子，本作的主人公武器商人——特鲁内克。今天是他们一家三口最开心的日子，因为今天是儿子波拨罗12岁的生日。一家人决定乘船出海旅行为儿子庆祝。6年过去了，以前人没剑高抱着父亲脚的小波波罗已是个朝气蓬勃的少年。夫妻俩看着儿子纯真的样子会心的相视而笑。随着铁锚升出海面，一家人的海上旅行开始了。调皮的波波罗兴奋的爬到桅杆上拥抱大海。终于到了吹生日蜡烛的时候了，多么幸福的时刻啊。当妻子妮妮把儿子从船舱内叫出来的时候，揉着朦胧睡眼的波波罗却说做了一个怪梦，梦见昏暗的天空和吓人的声音。突然不远处两声炸雷惊破了一家人的美意。随之而来的是巨大的海浪……

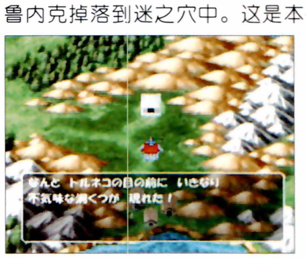


遭遇海难

等特鲁内克从昏迷中醒来的时候发现一家人已经躺在床上。看来是不知漂流了多久后被人救了起来。眼前的是自称为巴利纳波岛族长夫妇的两位老人。特鲁内克正要起身答谢，老人好心的让他先休息，一切等明天再说。历尽如此的磨难，也是该好好休息一下了。特鲁内克看了一眼一旁的妻儿也就安心的睡下了。次日清晨醒来，看到妻子妮妮和往常一样在床边守候特鲁内克起床。儿子波波罗也和平日里一样还在睡着懒觉。真是不幸中的万幸啊。特鲁内克决定先去答谢族长的救命之恩。按住叉键为跑步，角键为菜单。出门发现早已有人来接特鲁内克去面见族长。进屋后族长客气的请坐下谈，并好心的提醒特鲁内克一家人就暂时在村里小住，不要擅自到村外等危险地方去。呵，YOU不知特鲁内克玩的就是大冒险（笑）。趁此机会和族长的家人打好关系吧。一旁的美丽少女正是族长的宝贝孙女伊奈丝。而族长夫人则正在忙活她的午餐烧鱼（美味啊）。二楼的少年是族长的孙子罗萨。告别族长一家人后就回屋休息吧。这是在岛上的第二个清晨了，但特鲁内克夫妻俩此时才真正开始为儿子担心了，因为波波罗已经昏睡了两天还未醒来，这并不是什么好兆头。妻子妮妮让特鲁内克去找族长帮忙。族长听闻此消息后也很吃惊，此时突然有族人来报告说今天在村北巡逻的时候发现神之像倒塌了。族长安慰一定会有令波波罗苏醒的办法。并请求特鲁内克现在一同前去村北调查神之像一事。



出屋后往北可出村，就在前往村北的路上特鲁内克掉落到迷之穴中。这是本作的第一个迷宫，只有三层而已。怪物嘛自然是大家非常熟悉的史莱姆和小飞魔了。圆键攻击，R1键斜线换位。叉键圆键同时按为原地回复HP。运气好的话可在迷宫中拣到铜之剑和木盾，另外火炎草之类的道具也不少。阿俊就一次性拿到了三把铜之剑两个木盾两个回复之壶。走出迷之穴北上来到神之像，族长他们都在。从族长处得知，昔日邪恶的意志充斥世界，大地之神创造了巴利纳波岛。神之像是通往神之道的地方。后来恶人入侵巴利纳岛，族长把神之像封印了起来。他们做为大地之神族，世代保卫着这里。但现如今神之像不明倒塌就代表着封印已经被解除。极有可能邪恶力量将会重现世界。而在北之大地有一个占卜师，他能帮助波波罗醒来也说不定。但那是一段漫长的旅途，族长决定让继承了巴利纳波族强力之血的孙女伊奈丝随行帮助特鲁内克。次日，族长把家传的世界地图给了特鲁内克，按START键为调出地图。此时伊奈丝也正式加入队伍。而这正是本作系列史上的首次合作创举。出门前记得向妻子妮妮索要早点。村子西部海边的就是神夫了，冒险记录就全靠他了。村子中央的小男孩处可得知一点基本的迷宫冒险知识，但只有一点点，而且你不叫他停是会一直重复说下去的（笑），毕竟是个孩子嘛。





大冒险开幕

该出发了。北上出村来到神之像的入口进入地下神殿中。右边的石门被封印了，现在还无法进入。先走左边的地道下层进入迷宫依塔依之洞吧。记得把包袱里的武器防具都装备上啊。按方键为召唤伊奈丝的咒文帮助。包括有HP回复、毒回复等等。她同时也会自动帮助特鲁内克物理攻击怪物。现在迷宫中开始有钱拣了。地上有东西

的时候不要走的太快，容易从东西上跑过去。另外要留意大锤怪的蓄力攻击。突破五层迷宫后来到神殿下层，有一个老人正在睡觉，一旁桌子上闪光的地方可以记录。趁老头还没醒来的时候调



查他的衣柜，可得到50G和一枚金币，需调查两次。紧接着来到南海的地下道。这里要注意会咒文的怪物，被传送后要尽快和伊奈丝汇合。迷宫中开始出现杖，难度明显提高。需要与伊奈丝协同作战。第五层开始出现铁球等暗器机关，留神别被泥手把包袱里的壶抓出来摔碎了。有时候打它根本就是得不偿失，所以尽量避着它走好了。另外在走通道的时候要千万小心穿墙鬼魂的纠缠。如果万一战死，金钱和包袱里的道具将大量流失，但好在经验值得到了保留。这也正是3代最大的调整之一。这样一来至少游戏起来也不会觉到像以前那么BT了，很体贴玩家的设定吧。在第六层开始出现巨型铁锤怪。突破九层后就可走出迷宫来到海底之家。

一个重盔武士说他为了传说的武器而冒险。呵，老特又何尝不是呢。这里海底的商店中有一把水



系剑，只是攻击一种水系怪物唯一的有效武器。还有一把强度加一的青铜之盾。另外迷宫脱出卷物也是必买的应急道具。左边的是仓库，值钱的东西就存那吧。然后来到上面的教会处，先找神父存个档。再与一旁的修女对话休息一晚吧。醒来后修女会给特鲁内克一个包子。出来后走左边的通道继续赶路，路口一个女生会提到海龙之灯台的情报。之后进入通道后来到礁之神殿广间。进入迷宫后先把刚买的水系剑和青铜之盾装备上。这里的怪物可在水中穿行，有时候在水边与它们战斗是很吃亏的。迷宫中开始出现指轮，而且有大量的道具可拣。所以之前一定要好好利用仓库，要不就干脆把垃圾都卖了。在迷宫后几层要注意一种炸弹水草，此厮一旦开始自爆倒记时就要合力用最快的速度把它干掉，否则其爆炸威力巨强。

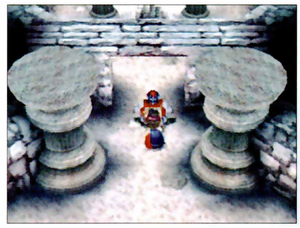
通过五层的广间后来到神殿的小部屋，此处的商店里有铁之斧和强度加二的青铜之盾出售。不买也行，运气好的话在下一迷宫中也能拣到。不过有钱的话最好还是别省这1200了吧。到神父处记录后继续冒险。小部屋的正门现在还无法开启，之前的海底之家碰到的那个重盔武士也在门前抓耳挠腮。走右边的路可进入礁之神殿回廊。迷宫中要留神企鹅怪的同伴召唤和混乱攻击。同时也要随时注意伊奈丝的体力，当其HP下降到一定程度时头上有感号警告，而且其咒文也是有使用限制的。另外值得一提的是这里的背景音乐极有深度。迷宫中开始出现仓库之壶，要留意巨型海星。运气好的话可拿到一把强度加二的水系剑。通过九层迷宫考验后就可逃出升天了。

走出迷宫后特鲁内克发现竟是从神殿的小部屋左边的传送点出来了。此时部屋中央左边火坛的火点燃了，之前无法开启的正门也应声而开。一直等在门前的重盔武士大惊，随即先行进入，真好的耐心啊（笑）。到商店休整一下，存个档就从正门处进入海底山地迷宫吧。此处出现弓箭怪物，此时适当的斜线移动变得很重要了。但同时也就是说有弓箭可拿了，装备好后按L1键为发射。冰结、沙柱卷物及火炎之杖等道具则可起到牵制性作用。这里的怪物大多都会使用咒文，除了铁化不用大惊小怪外，其他的诸如跳舞咒文倒不得不防啊。另外就是讨厌的盗贼怪了，见着就用箭远射之。别一个不留神被其盗了钱财去。到了后期陷阱大量增多，其中硫酸是最讨厌的，巨伤装备。而且石头怪还会强力自爆，如若被其引爆周围隐蔽的地雷来个双响炮怕是要吃不了兜着走了。没有15级是别想打这过了（笑）。建议大家不要勉强，不行就多用几次脱出卷物就是了。上了十层的迷宫，终于来到了海底山地的修道院。一上来就有个修女迎接咱们，存个档吧。这里商店没有什么特别的东西卖，但旁边趟着一个失去记忆的人。伊奈丝此时道出她父母的身世：自生下她和弟弟后就意外身亡了。另外，一旁的两个罐子里有200G和金币一枚别放过了。

整顿装备后就向着海底山地的山顶部进发吧。这里迷宫的难度相对之前的海地山地还是稍微好一些的。只有五层而已，也没有什么强力的怪物出现，但要注意长舌怪的同伴召唤咒文，被围攻可是非常危险的。走出迷宫后就来到了海底之家那个女孩说的海龙的灯台的城外，往右是入城的路，入城后照例先到教会存档，此地的神夫倒好，一个劲的和特鲁内克说教着他的光辉家史。存档还得找一旁的修女帮忙（笑），教会左边是灯台地下室的入口，但据说是下面有怪物现在还不能进入。教会右边是武器锻冶屋，花2000G可以令一把武器加一点强度，但只限一次，所以请慎重考虑选择好。在武器



屋里有钢铁之剑出售，换装吧。银行也是首次出现，身为商人的特鲁内克怎能不存钱呢（笑）。在二楼右边的茶座，从几人的言语中得知在海龙岛西北部有个古老的遗迹。在上面的书架里可得到草药。遗迹下面埋藏着圣火。而在左边的宿屋又碰到了那个重盔武士，他也是来取圣火的？不管那么多了，先睡一觉再说。次日起床后稍作休整就出城向城西北的海龙岛之遗迹进发了。迷宫中开始出现食人箱，拣东西的时候可要小心了。走路时留神钉床陷阱。这里的怪物比较难缠，都是些远程偷袭的无耻之徒。其中小飞龙的炎及冰双重咒文较强。迷宫共有十二层，面积相对来说比较大，注意带足包子，别饿死在里头了（汗）。特鲁内克来到遗迹的底层，打开宝箱取到了海龙的圣火。回城的路上在城正北方有贤者之穴可挑战。





带着取回来的圣火回城，从门卫两旁的楼梯上到海龙的灯台上，点燃海龙的祭坛。这样一来，终日无光的海底之家就有希望了。城里人居民为此大设宴席款待了特鲁内克二人。次日，来到教会左边灯台的地下室入口处，这次卫兵主动请求特鲁内克帮助清除地下室中的怪物。而那个重盔武士也先行一步进入其中。另外从卫兵口中得知下面有迷宫商店，我们就带点钱在身上吧。迷宫内出现大量的新怪物，其中要格外留神隐身怪的偷袭和独眼巨人的吹飞攻击。八层迷宫后到达遗迹的休息地南部，与人对话可得到赠送的毒草一枝（好人啊）。虽然这里没有教会，但只要站在中央的神坛上也可以存档。之后就北上进入遗迹的大空洞南部吧。值得一提的是这里的背景音乐是在系列中非常有名的。迷宫中的怪物以死灵系为主，虽算不上厉害，但有的还得认真对待之，如被催眠而且运气歹的话特鲁内克可指不定会干嘛，最讨厌的就是直接拿出脱出卷物一读，好嘛，白忙活了。黄色炸弹草也要留神它冲过来自爆，行动的时候尽量慢一点，看清楚再走。另外，运气好的话可以拿到妖剑一把，其为前三个方向同时攻击，也就是扇形攻击了，被围攻时的最佳武器。再有就是那枚爆炸指轮，热血型玩家不妨一试，不过可别说阿俊没提醒你小心火烛哦（笑）。迷宫中的商店嘛，其实也没有特别的东西，顶多带个回复之壶走就行了，而且商店里也有假货哦（食人箱）。

通过十层迷宫后来遗迹的休息地北部。这里除了有记录点外还有个流动仓库服务，不错。这里是连续挑战数个迷宫，如果之前在仓库里存放了些东西的话现在就可以取点出来应急了。紧接着就该去挑战遗迹的大空洞北部了，迷宫中开始出现代身的石像，终于有东西可帮忙顶几回合了（笑）。火炎石像则有任何东西



从它旁边过都会喷火，善加利用吧。运气好的话可得到混乱、眠之指轮和人形之指轮。这里前八层的怪物攻击力倒是很一般，但要特别留神别让伊奈丝混乱了，要知道她的攻击可不低啊(笑)。倒是八层以上就要特别注意一种机器武士的双重攻击了。稍有不谨慎则将陷入被动局面。如果大量遭遇之则有必要利用催眠之杖等道具，否则是很难脱身的。十层迷宫后终于来到了久违的地面。现在特鲁内克他们身处有北之果地之称塔热巴依那岛。伊奈丝因为很久没呼吸到如此清新的空气了，决定就暂时在海边休息一下，等特鲁内克办完了事来汇合。那么现在就出发吧。

特鲁内克的伟大商店

往西北部走就会看到一座很大的城了。在城边的森林中有一个塔热巴依那洞穴，先进城存档再说吧，别死在里面就划不来了。进城后从看板上得知这里就是号称旅行文化之港的古斯塔里德拉。这里的教会有个小门，进去后发现有个孩子在读书，一旁的书架里放着神夫的心得1到15卷，原来神夫是这样炼成的(笑)。此地不愧为大港口啊，里面有各种的专卖店。其中在本作中首次出现的有弓箭专卖，卷物专卖，杖专卖。身上带不了那么多东西是肯定的，用得着的东西多买点放在仓库里，应连续迷宫的不时之需是个不错的主意。另外这里道具屋右边的民家柜子里有一枚金币。东西都拿得差不多了就上二楼宿屋INN睡一觉吧。次日醒来店家还有情赠送一个包子(感动)。



出宿屋后向左走有个地道入口。下面就是勇者系列大名鼎鼎的酒场了。今次也是大丰富哦。斗技场、赌场等一应俱全。当然，只要有铁，一切好办（笑）。这里还有勇者系列的保留节目“福引卷”，如果之前在广场上的商店里购物获得福引卷的话就可以得到一次抽奖的机会。那台福引转盘极像阿俊小时候玩的中糖果的小贩所用（笑）。先到进门的总服务台小姐处换取代币。20元一枚。然后玩点什么呢，翻扑克是个不错的项目，但除了要手法好运气好以外还要舍得下注。和上下两个服务生对话是两种不同的玩法。其中阿俊比较喜欢玩上面的21点。规则很简单，起初是两张牌，你可以再叫。双方的牌面总数谁更接近21点的胜。但如果超过21点的直接就自暴了。胜负就在一念之差间。阿俊觉得最刺激的要属斗技场了，这里的斗技场可不是和火炎纹章那样的自己去杀。而是像赌马似的选中一个你认为会坚持到最后的怪物下注，如果这个怪物果然是最后的生存者则中奖，奖金则要看这只怪物的赔率是多少了。封顶奖金高达99999啊。不过似乎爆如此大冷的机会是比较低的。想要赚小钱的话压赔率低的怪物胜率较高，但也不能狂压赔率低的，否则你也知道了(笑)。详细解说见阿俊语篇。相信有很多玩家来了这里定是不舍得走了吧，什么迷宫，先放着。想要把奖品处里的那几把究级装备换到手可不容易哦。比如像阿俊这样的从来都不赌的人来说……得，输光了就走人吧(呜)。



北上来到古斯塔里德拉城下町。进町后从居民的言谈中得知王妃病倒了，王子为此甚为伤心。在町东的井户处有两个妇人在谈论着。进入井户中可救得一只小猫，把它送到西北部的小屋就能得到一枚小金币。城下町的道具屋有新武器出售，不过价格嘛也是不菲。北上来到王城前看到一人站在护城河边的花丛边黯然伤神。而卫兵现在还不让特鲁内克进去。此时要回古斯塔里德拉港一趟，找到在道具屋旁边的士兵长得到入城许可。原来士兵长因为无法完成国王交给他的寻找良药的任务而在此徘徊。进入王城后面见国王，国王似乎因为妻子的病而非常的暴燥，还没等特鲁内克说几句叫士兵来赶人了。此时王子冲进来替特鲁内克解了围，当国王得知眼前的就是大名鼎鼎的冒险商人特鲁内克时态度大逆转，并请求前往北之山脉去寻找先帝一直有提到的著名的占卜师为王妃治病，国王所说此人说不定就是族长指点特鲁内克去找的占师，好，就此答应下来。宫殿的上面就是王妃的部屋，王妃还能说话嘛，看来不算病的太重(笑)，走出宫殿的时候顺便去了一趟地下室，那里除了有厨房外，还有王城的藏宝室，里面可有宝箱哦。说不定就是事成之后的谢礼呢。事不宜迟，现在存档就出发吧。出城后北上进入山洞中，来到山脉之尾根迷宫。之前一定要记得回到海边把伊奈丝叫入队伍，否则特鲁内克孤身一人冒然前往必死。如果等级不算高的话建议先到岛上森林中的迷宫转一趟。这有八层而已，也没什么可威胁生命的怪物，练练级顺便拣点道具什么的最佳。比如世界树之叶这样的究级复活道具就必须在迷宫中才能得到。



在山脉之尾根迷宫中开始出现无法得知其效果的杖，使用一次后可以给它起个名字便于以后鉴别。运气好的话可拿到三种不同的指轮。怪物方面则是蛮力型居多，另外还要注意秃鹰的瞬间移动，HP值不高时最好走慢点。上了十层以上就要注意复数攻击的恶魔了。另外伊奈丝的体力也要随时关注，千万不要走散，否则伊奈丝意外死亡也就白忙活了。通十三层的迷宫后终于重见天日，出口的左下方就是目的地占师的部屋了。进屋后先调查桌上发光的书存档先，特鲁内克在地下室找到了正在炼药的占师。在得知了二人的来意后，她爽快的答应了下来，使用水晶占卜后得到药方后决定连夜制药，让特鲁内克二人到二楼休息一晚，明早再同占师一起回王城。这下儿子波波罗和王妃都有救了，特鲁内克安心的睡下了。次日起床下楼，占师早已等候多时，带着二人瞬间移动飞到王城。正在门口着急不敢进城面见国王的士兵长看到占师来了立即代理众人进宫。国王见占师亲自前来帮王妃治病也就不怎么和士兵长计较了，那家伙算是拣了条命(笑)。而特鲁内克和伊奈丝，国王则是安排二人小住一晚。



次日，来到二楼王妃的部屋，看到国王和病愈王妃正沉浸在幸福之中。此时过去国王说已经给特鲁内克安排谢礼。是什么呢，到宫殿去看看吧。一到皇宫，大臣早已在此等候，当场宣布鉴于特鲁内克为古斯塔里德拉第三代国王的功绩，奉国王之命，古斯塔里德拉港町的王之别庄商店经营许可权归特鲁内克所有。而且连店员都给特鲁内克招好了。接着士兵长会带特鲁内克去给他们面试。只能两个人，他们分别是城下町锻冶屋的孙子，学者萨姆索恩，此人正是之前站在护城边伤神之人。另一个则是城下町宿屋的塔古拉斯，完全的粗人一个。开店的事宜办妥后，占师还在城门外等着呢。王妃的病是治好了，现在该去帮特鲁内克救治儿子了。并得知国王已经答应用港口的船只送一行人回南岛。休整一晚，次日众人辞别国王出发，占师则正式加入队伍中。最后别忘了再去一趟地下的藏宝室，据卫兵说国王有交代把宝箱的装备送予特鲁内克，里面除了一枝草药外还有一把会心一击斧和一枚回复的指轮，哈哈，这真是心想事成啊。一行人出王城来到古斯塔里德拉港，在宿屋右边原本是空屋的地方现在开业了，看板上写着特鲁内克店古斯塔里德拉分店(笑)。在回村之前一定要去一趟仓库，把强力装备和使用道具放一些入仓库（除了武器和防具），理由后述。



最后从广场南下来到港口就可以上船启程了，经过漫长的海上航行船终于停靠在巴利纳波村。通过占师的诊断，波波罗似乎是被邪恶封印的咒文所伤。好在占师弹指一挥施以古丝里之粉手到病除，瞬间可爱的波波罗就睡梦中醒来。儿子终于平安醒来，现在该是老爸好好安心睡个觉的时候了。



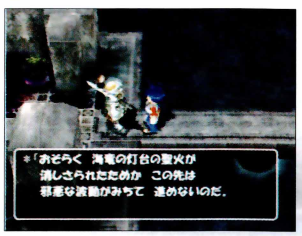
晚上，特鲁内克被儿子叫醒，原来是村里正在为特鲁内克一家人的平安而举办庆祝活动。而特鲁内克自然是今晚的主角，大家都在等着呢。带着波波罗出门吧。大家都对特鲁内克一家人表示祝福之情。儿子波波罗更是决心一定也要像父亲那样成为冒险家呢。大家都对特鲁内克有这样勇敢的儿子而高兴。玩的差不多就回屋睡了，晚上特鲁内克还对儿子想要冒险的决心即高兴又担心，毕竟儿子的成长是最重要的。

波波罗的初次大冒险

次日，特鲁内克两夫妇把儿子波波罗暂时托付给族长就乘船去打理商店了。现在玩家开始操作波波罗游戏了。多么令人兴奋的时刻啊，特鲁内克系列的创举，鼓掌。父母已经出海三天了，小家伙在岛上的生活还算适应。清晨起来下楼，族长就叮嘱千万不要跑到离村子太远的地方去玩，否则同样遇到危险。而和族长妻子(奶奶)对话可拿到今日的早点包子一个。在以前住的家北面的屋子里有两个宝箱，可拿到一颗草药和50G。在村子转的实在无聊啊，听海边的村民说在村西北部有个大城市，波波罗终于还是耐不住性子，决定前去看看。一出村就掉落到魔物之穴中。被击倒的史莱姆居然会加入队伍中成为NPC和波波罗一起战斗，还能给他们起名。天哪，勇者斗恶龙怪兽篇？！彻底服了(泪)，现在可以打开菜单中的仲间一项了，突破迷宫后波波罗一直往西北方向走，如果看到了一座大城堡。波波罗高兴的冲入城中，一打听这里叫做那塔鲁王之城，左边是仓库，之前特鲁内克在古斯塔里德拉如果存了装备在仓库里现在就可以利用到了。注意，波波罗是不能装备武器和防具。右边的姐姐会交给波波罗关于怪物仲间的战斗知识。下面的老爷爷则是提供关于怪物仲间的服务，就相当于勇怪里的牧场主吧。而稳坐在王位上的就是这里的国王了，奇怪，这座王城居然就只有一个宫殿而已(汗)。而国王呢，则正是和勇怪里面的金币国王那样用超强道具装备换取金币的了。要取得那套强力武器可不是一点点金币就能搞定的。多加努力的去翻箱倒柜吧(大汗)。现在才体会到这座那塔鲁王之城称之为集勇者大成之城也不为过吧。

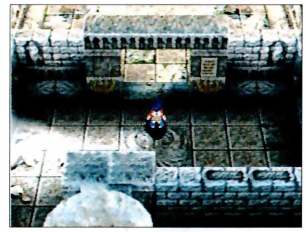


玩的差不多了就该回村存档睡觉喽。到村长屋的二楼调查床即可。次日，已经在村子周围收了不少怪兽仲间的波波罗，终于决定踏着父亲的足迹出发冒险。出村北上进入神之像吧。冒险的路程是和特鲁内克一样的，阿俊就不再述了。值得一提的是回复的指轮的用法，此物巨强，装备后满腹度极速下降，HP飞速上涨。关键时一般只要装备后走几步即可回复全部HP了，但多走不益，你没那么多的包子吃，差不多就卸下来。另外波波罗最大的武器其实就是怪兽仲间，大量培养不现实，但至少要培养出一到两只强力能顶得住的。如果在迷宫中仲间被击倒，而是波波罗遭毒手仲间就会自动回到牧场。回复的指轮更是说什么都不能丢的东西，万一发生意外宁可读存档再战。在海底之家，旁边有史莱姆的房间里，找老人就能拿回在迷宫中战败回牧场的怪物了。在教会存档并休整一晚后，发现通往海龙灯台的路被人档住了，说是海龙灯台的圣火又出了问题，现在魔物肆虐，危险，立入禁止。没办法，先利用瞬间移动回巴利纳波村吧(主菜单第二项)。



回村后找到族长，他也听闻了圣火的消息。原来是被神封印了很久的号称为魔王的臣下的黑鲁基特斯在做乱。波波罗则很想把握这个证明自己的机会。虽然族长很担心他的安危，但最后还是答应让波波罗去冒险。并把神神之星宝石交给波波罗，这正是打开神之像下面右边那扇无法开启的石门之必备道具。另外，波波罗也终于有了自己专用的武器，手爪。向着未知的冒险领域进发吧。来到神之像右侧的石门前使用神神之星的光辉打开石门，进入神神之道迷宫。收取这里的怪物要格外小心，本作的怪兽仲间和勇怪一样是有性格之分的，有的野性分子可是会窝里反的哦。怪物方面则要留意神灯的召唤咒文。运气好还可以拣到强度加一的手爪。不过这里初期可能会打的比较辛苦，慢慢来，随着波波罗和同伴们的等级不断升高就好办了(废话)，通过八层迷宫后到达第一个落脚点旅人的祭坛，一上来就有修女迎接，先休整一晚吧。存档后进入试练之道。运气好可以拿到减少满腹度消耗的指轮。草之神壶的作用是任何草放入其中将对部屋内所有的人实施该草的效果。阿俊就放了个火炎草进去，结果大汗。迷宫虽然只有六层，但比较艰险。





突破迷宫后波波罗来到一个怪兽国度。这里是怪兽的聚集地?有指轮专卖店了，专卖店后面的宝箱里有金币和药草别忘了。银行后面有两个装了钱的宝箱可拿（抢银行？）。在武器专卖店有一把价格两万的银爪，必买。而躺在皇位上就是这里的国王玛塔姆了。从左下角的楼梯上去进入密林的墓场，这里可以收到回复系的水母，就是勇怪的第一关BOSS啦。有了它的加盟战斗就轻松多了。突破十一层的地下迷宫波波罗来到地面上密林的小屋，到小屋里存档后向密林岛的发掘场进发，五层迷宫以死灵系怪物为主，要注意不要让怪物仲间死伤的太厉害，中途上没有怪兽牧场的。否则到了后期会打得很艰苦。出迷宫后来到遗迹的休息地北，这里似乎发生了重大的变故，但终于是离父亲的足迹不远了，存档后进入遗迹的大空洞北，小心泥水群的纠缠，它们会使用召唤咒文，并在你欲逃走的时候拖住你。迷宫中有人形指轮、远投的指轮。留神怪兽的会心一击。

当波波罗来到古斯塔里德拉港时，发现这里被寒冷的浓雾所笼罩着。城里一片死气沉沉，看来的确是发生了什么巨大的变故。当波波罗赶到父母的店里时，在二楼找到了病倒在床的母亲。现在全城都陷入了空前的危机中，父亲特鲁内克已经前往城下町去面见国王商议对策了。这里的怪兽牧场主在宿屋的左边老人处。本想顺便去地下赌场玩几把，



但居然看不起小孩，可恶。好在斗技场的叔叔倒是很欢迎波波罗，现在可以用怪兽仲间们参加角斗大会了，胜利后可相应取得道具为奖品。差不多就该去王城找父亲了。但必须注意，在此之前一定要把强力道具，特别是指轮放入仓库，理由后述。皇宫内，国王正在与特鲁内克共商大事。原来现在的危机正是魔王所为，当务之急是要铲除西北部的邪恶风穴。父子俩终于又见面了，而且要父子兵上阵啦。二人来到占师部屋，在二楼找到病倒的占师取得风穴冒险的必备之物祈之水晶。就在二人正要离开的时候突然一群怪物现身攻击占师，波波罗挺身而出力抗群敌，在此情况之下特鲁内克也只有选择让儿子留下保护占师。玩家重新使用特鲁内克。

决战时刻

回古斯塔里德拉港到仓库把装备全部取出来。与自己的店员对话可收到5000G的帐。在地图

上行走时会随机遇到迷之商人，出售的物品有大炮之弹等，必买。存档后飞到占师处，向西进发，途中会路过一处被封印的地方，再往西就到了邪恶风穴了。此处要特别留意螳螂怪把包袱中的贵重道具破坏，诸如世界树之叶等极为珍贵的救命稻草被其打碎可是欲哭无泪的啊。直接闯关难度是有些大，建议先到岛上的随机迷宫中练一两级再来不迟。有时也会碰到达人挑战级迷宫，进去后道具只有一个包子，等级为1，HP15，寸步难行,常人还是不要去的好。邪恶风穴共十六层，到了后几层大量出现怪物部屋，如果不幸碰上下层地道就在部屋中就头大了。多利用代身之杖和炮弹吧。艰难突破迷宫后记得存档，再往下可就要挑战魔王了。暗黑之间的第二层就是本作的第一个BOSS战。注意在下层前把装备全部整顿好，建议回城去把回复指轮之类的强力道具放入仓库，战后将再次切换到波波罗。此战一定要带上一时封印之杖，因为除了强大的BOSS外还有四条火龙，光对付他们就够你受的了，最好是用封印杖把他们定住再单挑BOSS。但没有足够的等级还是趁早回家练级吧。没办法，这就是勇者系一惯的作风，很BT吧。除非你不玩（汗）。要注意的是炮弹对他们是不起作用的，各种杖也对BOSS无效。代身之杖也必须慎重使用，如果被BOSS升了级可不是闹着玩的。本来就强的不像话，再强？还玩个嘛子啊。好不容易拼倒了BOSS，谁知惹的那厮恼羞成怒施展魔法将特鲁内克石化。



波波罗做了一个恶梦，梦见父亲遭遇了危险，而占师也做了同样的梦，她让波波罗速去救父亲。在屋里的台子上可拿到包子，一楼的罐子里有药草。先飞回古斯塔里德拉城里把仓库里的东西取些出来。另外在特鲁内克的商店门前有一条小野狗，可以给它取个名字成为商店的一员，阿俊为其起名为……（不能说，大家自己看图吧）。此时轮到波波罗闯邪恶风穴了，难度自然是又加大了。因为有一种发光的怪兽时常令我方仲间大乱，最好是慢点走，见到此兽立即远程灭之先。另外等级不够最好是先去练几级收几个强力仲间。建议从占师屋东北的洞窟进去直接到山脉尾根13层去练。这里的石头巨人不错，收两个有好处。但要注意不要待的太久，否则会被强风吹出迷宫，将损失重要装备。突破迷宫后果然发现了被石化的特鲁内克，波波罗赶紧带着怪兽们进入暗黑之间，一群人(兽)把BOSS一围就是海K一顿。BOSS没两下就挂了，比他老爸打的干脆多了(笑)。瞬间大地又恢复了生机，特鲁内克和全城的居民都得救了。国王为特鲁内克两父子举行全国庆祝活动。先出宫殿去转一圈再回来庆典就正式开始了。多么美妙的时刻啊。END。





看完穿版字幕后千万不要关机，别忘了特鲁内克系列的老传统。好戏还在后头呢。特鲁内克一家人在古斯塔里德拉住了下来。一天，父子二人决定出去走走。此时可以自由在特鲁内克和波波罗之间切换操作了。大家应该还记得在占师部屋的西北部还有个被封印的石门吧。游戏中可是还有一些未发觉的场所呢，现在就是挑战最强迷宫的时候了。但切记，此后只限不思议系列的忠实FANS闯关。否则常人易发砸机之冲动。量力而行，切记（笑）。

爆机之后

关于封印之石门的进入方法嘛。先带齐装备，出发前往占师的部屋。与占师的充物精灵对话可得知要解除石门的封印就必须去密林小屋一趟。谢别占师后来到岛上东南部的入口处，经由遗迹的大空洞北和密林岛的发掘场来到密林小屋。找到屋内的老人，他会告诉特鲁内克一句话，注意用笔记下来。走出这里，会发现身处一个孤岛上，旁边有魔物之巢迷宫。随后回到封印迷宫入口处，调查石门，输入刚刚得到的密码即可开启封印，就是那句话了，进入旅之扉。通过传送，特鲁内克来到一个精灵村庄。北部的大屋子里有草药和1000G。但特鲁内克惊奇的发现这里居然难得见到两个村民？东北部的是长老的部屋，与之对话得知原来村民被困在封印之洞里。并请求特鲁内克前往营救。再与之对话可出现两个崭新的迷宫，分别是封印之洞和异世界之迷宫。其中封印之间只能带10个道具入内，异世界之迷宫则要求更为苛刻。当然，本作真正的究级装备现在才开始登场哦。



—THE END—



阿俊语

药草的作用：本作中药草露面的机会并不多。入手后千万不要当一般的恢复道具使用，其实在HP全满时使用之则可提升一个点的HP上限。

关于怪物仲间：有些强力怪物是属于过了这村没这店的，遇到了就千万别放过，一次没抓到宁可回头再闯一次迷宫。而且无论是什么种族，能力强弱，关键在于培养。阿俊阵中就有一个主力仲间是从初始迷宫中一直带在身边的鸭嘴兽（比史莱姆强一丁点）。

关于卖物：本作的铁绝大多数是由卖掉从迷宫中得到的道具赚取。但能卖出好价钱的东西，如壶、杖等又是闯关必备之物，时常令人为难。其实这些东西最划算的方法就是先使用完，再把空壶空杖卖到店家，价格不变。

关于赌场：最赚的项目就是参加赌马(兽)了。如何才能提高中奖率呢?这就要靠经验了，一般来说赔率低的怪物胜率就大，但这只是常理。爆冷是绝对有可能的，但也是绝对有规律的。一个恢复系的怪物赔率几百，你敢买它？一开始大家可买些赔率低的怪物试试身手，中点小奖。到后来阿俊是从来不看赔率的，而是要看怪物的能力。第一局可以看到参赛怪物的资料和特技，但此后就无法看到了，只能从名字上做出判断。第一局下注是有上限的，第二局则可全压第一局赢的币，要赚大的就必须反复连胜。胆子要大，狠。阿俊是不上1万币不收手的。

最后提醒：本作只有一个存档。在读存时千万不要动PS2上的任何按钮，否则将令各位的NN小时宝贝记录永久性损坏。阿俊就为此伤透了心。不过万一途中不幸停电嘛（汗），就是无法避免的天灾了，祈祷吧。另外截稿时阿俊入手金手指密码，想想看还是不公布了吧。俊语：金手指？万万要不得，别糟蹋了好游戏。

文/不思议のBOSS　南昌　严俊



黑暗编年史



PS2

厂商：SCEI		发售日：2002.11.28
类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

操作技巧

- ■O是攻击，X是锁定目标，方框键使用左上方的道具
- ■R1是防御，R2是切换第一人称视角
- ■L1+O男主角是使用枪械，女主角是使用魔法
- ■锁定敌人后按O+后可以迅速回避敌人攻击
- ■敌人倒下后按O+前可以追击
- ■按下R1再按O可以拾起地上的道具，然后按O可投掷出去
- ■L3可有快速切换角色，R3是后期变换怪兽等
- ■SELETE键调出地图

序幕

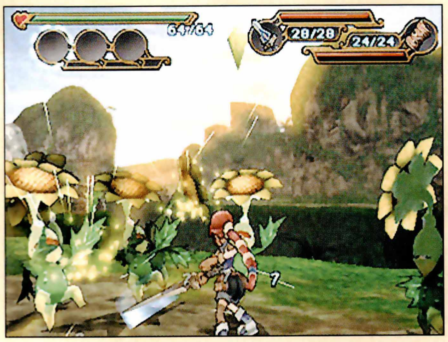
昏暗的楼道里，女孩被追兵赶至石像旁，情急中从武士像中抽出剑消灭了敌人，推开了大门……镜头切换至大雨滂沱的街道，飞奔的ユリス一头扎进小屋，兴奋地举起一张马戏团的入场卷却被老头スターブル叫去修理扫除机，在木柜里可以找到扳手，桌子上是坏掉的机器，修理机器不慎睡着的ユリス险些错过了马戏演出，不过还好在最后关头醒来，于是匆忙地赶去。

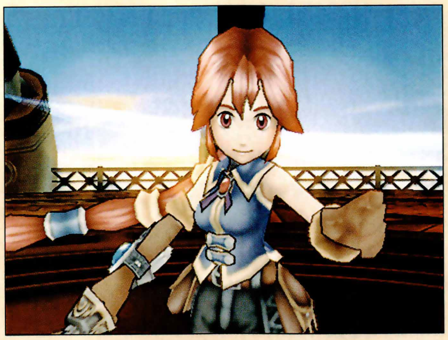
在马戏团门口ユリス刚一出示门票（按方框调出）不想却被神秘的小子抢走，于是展开了一场追逐战，最后在车背后逮到他，原来他非常喜欢马戏却又无钱购票，于是ユリス将门票慷慨送给了他。“你已经合格了！”突然间一个神秘的声音对ユリス说道，刚才的少年已经消失不见。ユリス带着疑惑进入了马戏表演棚，因为四周人太多于是悄悄地爬上了平台，场上，一只大象正表演着精彩绝伦的“倒挂金钩”，而这时主角却听到了一个不和谐的声音。--原来是镇长和马戏团长展开了争吵，听起来似乎是团长极力要得到什么石头，而镇长否认镇上并没有它的存在，突然间团长对镇长拳脚相加，又惊又怒的ユリス不慎弄出了声响惊动了两人，团长一眼认出ユリス胸前的宝石正是他所要之物，一群小丑相貌狰狞地站了起来，又是一场紧张刺激的追逐战。“别交给他！！”神秘的少年再度出现，走投无路的主角却幸运地被同伴救到了下水道……

——这个世界正在发生着巨大的变化。ユリス终于意识到这个即使是多年前与外界完全隔绝的村落，也将无可避免地卷入到一场不明原因的巨大动荡中，无数的谜团自心中升起，ユリス终于选择了冒险！

第一章　外の世界へ

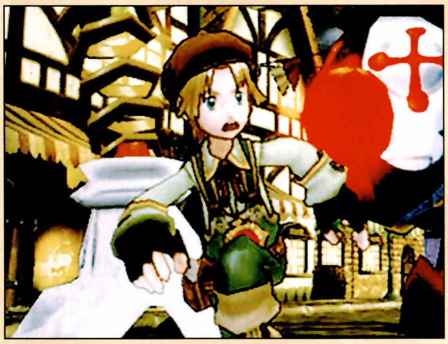
从同伴处得到通讯器后就从地下水道出发了，这里的一连串迷宫难度都很小，拿到阀门打开门即可，若是想多收集道具积累abs也可以逛完它(地图上红色的点代表敌人，黄色的代表宝箱，问号处可以恢复体力，得到魔水晶可以显示所有的敌人，

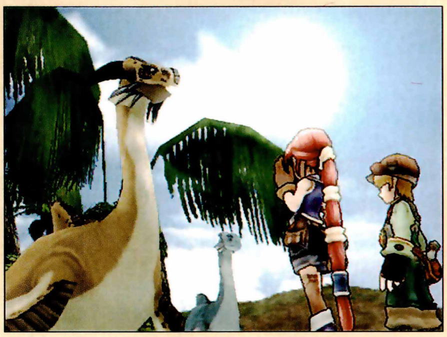












所在地点，得到地图可以立刻显示迷宫全图）。打开第一道门会发生ユリス的回忆剧情，原来他向往外面世界的另一个理由是为了自己失踪的母亲……版面3里团长会带着大象现身，出现战斗画面后不要去傻打，冲过去便会发生剧情，怪老头スターブル出现并带ユリス逃出。

回到小屋后他教你发明物品，得到カメラ（相机，以后就可以拍照了，其中有许多是有特殊用途的照片，也有许多珍惜的SCOOP，拍到时会听到叮的一声，相薄中也可以确认）之后会让你去拍像牛乳瓶、管子和皮带一样的东西，如果实在找不到，回来和他对话会有提示（牛乳瓶在道具店旁，皮带在警察身上，管子就在自家屋顶），找到后用相机拍下即可，然后ユリス就会发明出バックパック，根据所需的材料去购买就可以造出来了。

用发明的东西改造好机器人后重新回到地下水道ポンプ室与大象战斗，很轻松。之后在迷宫前进中会穿插镇长和老头的对话情节，最后地下水道的储水池会发生BOSS战，攻击要点是先扔爆弹将小丑机器打趴下，然后趁它爬起前冲上去一阵痛殴即可。出地下水道后会遇上坐バース壹号前来的スターブル，登上车顶又会遇到贼心不死的团长想要炸毁列车，必须在列车的防御减为0前用爆弹炸翻他，注意距离把握，击中3次就OK了。没想到这家伙居然使用“人肉炸弹”战术，眼看大家无计可施神秘少年再度登场，摇身一变为漂亮MM一脚T飞团长。原来MM名叫モニカ，来自100年后的世界，为了发掘出改变未来世界的“起源点”而来到这里，夺回失落的世界。

从此，ユリス与モニカ一起展开了旅程。

第二章よみがえる大长老

记录后进入森林，发生与小矮人对话剧情，提出协力的要求后得知矮人失去能力的原因是因为人数不齐(这里有个小故事，很像白雪公主和七个小矮人)，为了寻找失踪的4个小矮人主角们潜入了七色蝶森林。版面2里可以从モニカ处得到各种クリスタル，合成点也会上升6点。版面3不能使用男主角，需要注意。到达怪鱼の沼后给钓鱼的小矮人ノーム对话后把ぶどう酒（葡萄酒）给他得到钓竿和ミミー（蚯蚓），从此后就可以钓鱼了，用钓鱼得到的FP点数又可以强化钓竿。蚯蚓用完后再与ノーム对话他会给你5条。通过旁边的小路见到猩猩マスターウータン，打听到关于池塘主人的话。此时再回到前面那个大池塘，使用毒リンゴ（毒苹果）钓鱼结果却出来了一只极度自恋的大怪鱼エンペラーマーダン。按照它的要求钓一条ハグハグ（饵用蚯蚓）给它，得到满足后它会解除魔法，让小矮人们恢复神志。

回到シャーロット后和矮人们对话后道具袋的容量会增加，这个时候就要利用刚刚得到的飞行器来建设世界了，每建设一些建筑后未来的世界就会相应地发生变化（之后的基本思路就是发现无法前进了就回去建设世界，建设到无法建设的时候就去未来，必然会得到下一步的提示），这一章主要是让长老树复活。条件必须要有森林和湖泊出现，然后种三棵奇怪的树，一棵有鼻子两棵有眼睛，完成后去主角家中的花园里可以见到园丁，谈话后得知他需要圣水救治树木，给他圣水就可以了，长老树复活后可以得到两棵种子，然后去商店买魔物纹章让女主角变身为怪物，变身后与自己一样的怪物对话得到太阳的水滴，然后去七色之湖，ラフレシア开花后就爬上去与BOSS七色蝶战斗，注意攻击七色碟触手它会分裂成七种颜色，而必须按红、橙、黄、绿、青、蓝、紫色的顺序进行攻击。战斗后再次会见ジュラク，之后与老头スターブル对话，然后前往てんびん谷リン的家。去パームブリンクス带ダック回リン家。（这一剧情只有在未来ラオチャオ饭店复活后才能发生）第二章结束。

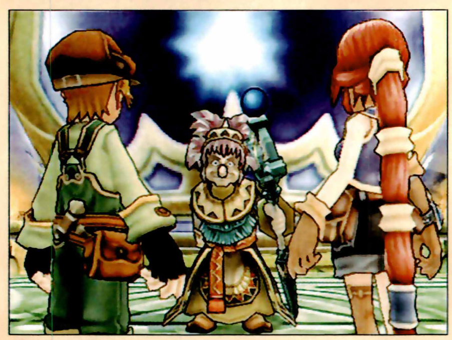


（■钓鱼技巧：切换到R2视点可以更加容易观察到水面情况，手柄震动表示有鱼上勾，当浮标下沉时按R3后画面会出现“HIT”表示鱼上钩，按O收线，拉锯战开始后注意右下方的图标，横着的表示离水面距离，竖的表示力度，太大或太小都会导致鱼逃跑。根据画面的箭头提示调整R3的方向可以迅速减小线的张力，鱼就很容易地钓上来了。钓到的鱼会显示种类和FP值，FP值累计到100后就可以开始强化鱼杆）。

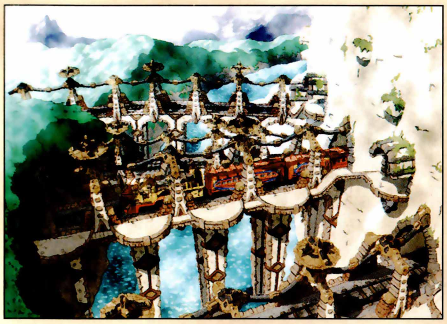
第三章 星になった者

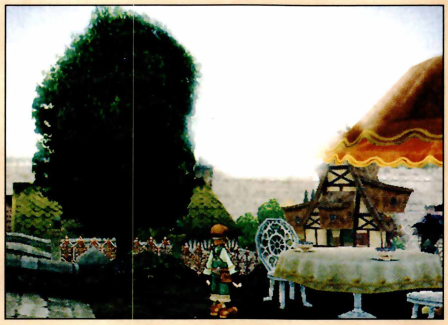
先去ステラ溪谷，第1~10的版面的注意ジオストーン取得，在版面2会发生ユリス的回想，版面5（谷の象军团）会出现“太阳和月亮的分歧”的选择，去哪边都可以。如果选择太阳之路的话，通过两个迷宫可以到达ボスの谷。同时这边是我们的建



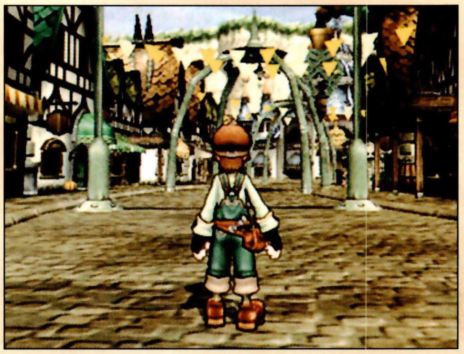








设时间^ ^~这里的建设要求基本上4个岛的高度要保持一致（下放可以看到），每个岛一间砖房，一个岛4、5棵树，警管、画家、厨师都可以在这时入住，必须使厨师入住才会出现ラオチャオ饭店。在饭店出现后，去打高尔夫球，实在无法打进去的话选放弃把，然后欣赏モニカ的一杆进洞（- -）之后可以得到白き风の花，拿去找厨师做奇迹のシューマイ（烧麦），然后给リン吃奇迹のシューマイ，带他去岬灯台（这期间不能带其他同伴）。到ヨルダの谷后会发生リン的记忆事件，然后会发生BOSS战。リン取回记忆。



选择月之路的话第8版（咒いの面）有“太阳和星星的分歧”的选择，此时还无法进入星之路于是选择月-太阳，经过两个迷宫后可以到达ヨルダの谷，发生会话情节（同样也必须让救助リン的情节发生）。

继续向岬灯台前进，不久后会发生钓鱼大赛，之后每10天就会举行一次。然后到未来去购买星の砂时计，在坏掉的灯塔处使用，发生事件后出现BOSS战。战斗结束后去未来，用バース壹号向ベニーティオ移动，之后进入ベニーティオ会发生剧情。



第四章 さよなら，シグー

一开始从ベニーティオ出发，向パウ的家移动，为了追踪海龙シグー而前往潮骚の洞窟。版面1~8注意收集ジオストーン，版面2时会再次发生主角的回忆事件，版面5会有青之封印发生。最后到达古代壁画的洞窟，发生事件，此时会遇到受控制的海龙シグー，发现剧情无法推进后回海滩去继续建造，栈桥8个以上，然后是船要几艘，盖四座铁屋，分别涂上红、蓝、绿、紫的颜色，如果没有油漆的话可以向画家购买，然后是邀请同伴入住，过后去未来研究所，从オズモンド处得到一条电气ミミー（电器蚯蚓吧），然后发明鱼缸（“配方”是喷水、窗户和木箱子），可以在里面养鱼了，用得到的电器蚯蚓喂它（电器鱼？）。

之后再回到古代壁画的洞窟，与シグー战斗，海龙受伤后会发怒，当它张开嘴恐吓的时候趁机将那条电器鱼丢到他嘴里……（-。-）

战斗结束后回到パウ家里，寻找对シグー有效的药，此时去未来第二研究所（蓝色的那座），可以取得贝がら型ほんやく机（翻译机）。然后从古代壁画洞窟继续前进，版面9~14注意收集石头，其中版面9会出现“星星和太阳的分歧”，因为无法进入星之路，所以选择太阳之路，穿过一连串迷宫后到达海龙的村子，右行，之后会见到海龙长老，得到龙の秘药（龙之秘药）。拿到药后自然是打道回府，回到パウ的家后给海龙シグー使用秘药后就OK啦。

海龙回复后会发生海龙村被攻打的事件，主角接着赶往海龙村，剧情之后会发生BOSS战。此战要点是必须当飞碟飞到有垂头海龙的上方时打海龙的头部，它就会抬起头，然后会撞上飞碟。注意飞碟被撞后速度会加快，耐心一点。

这个剧情完结后回去继续造城镇，装设大约8盏的灯和风车后可以让未来的ルナ研（センターラボ）复活，去センターラボ会有剧情发生。

最后乘坐バース壹号朝火山移动。第四章完。

（未完待续）　　文/转生之炎



闯关族的家

五彩缤纷的游戏生活　妙趣横生的玩家心得

Vol.103

就这么平平淡淡的迈入了2003年，连个新年都还没给大家拜，记性真是差的很。杂志最近也有许多大动作，电新DVD的推出应该是重头，编辑们也都很期待，希望能够奉献给广大玩家更清晰、更精彩的画面效果。相比之下，虽然平面媒体要略逊一筹，不过风林希望电软能够用精彩且极具可读性的内容来回报大家。



●喜欢或是不喜欢。即便是电玩这么一个小小的圈子里，玩家之间也有敌视之举，“自我感觉良好”的现象严重。有的人坚持自己的一套看法，无论正确与否，在面对另一方意见的时候都“非我莫属”，恨不得立刻将量寡的一方用口水淹死。人天性好斗，大到争名夺利，小到鸡毛蒜皮。而游戏争来争去，争得是人家日本的“东西”……

●说说日本人的“排队情结”吧？从11月21日开始，日本人又可以过足排队瘾了。搭帐篷捞泡面，寒风凛凛依旧说来笑去，有声有色。很多人都看在眼里羡慕在心，叹道“什么时候才能在国内看到这样的情景啊”。不过最近北京也有半夜排长队的盛况出现，当然不是为了一款百十来块的游戏软件而是为了一套奢望得起的廉价房。排队的差别不大，生活则羡慕不来。

●上期有几个重大失误。其一，颜色搭配不当，使得许多读者费老大劲才能看清，该批；其二，“栏目公审”误登为上期，实际上是在本期开始，该打；其三，页码是从44页起的，真不吉利，该扁……幸亏有话在先，希望本期能够圆满。

●最近风林几个朋友接二连三搞起了小生意，有的开了游戏店，有的开了玩具店，还有的开始倒手机（当然是正规渠道的，呵呵），钱赚的真是不亦乐乎。

●本月张艺谋的《英雄》就要在全市影院上映了，这应该是本年度最好的国产影片了。单其音像版权居然就拍出了天价，如果上映成功的话，相信也会有游戏厂商把自己的目光投向该片吧。



排队买游戏

可比排队换月票有意思多了（笑）

●现在加班成了家常便饭，每个月能有两天休息就很不错了。虽然离所谓的地狱还远得很，不过一屋子大眼瞪小眼的家伙，看上去也够怕人的。

●下期将会为大家分解XBOX大作“飞龙ORTA”的限定版情况，敬请留意。

●最近几期编辑部上下动静挺大的，一轮轮“烧钱”行动看得风林都有些心惊。读者得到大实惠是好事，希望我们的卖力劳动能够得到大家的认可。这期闯家在制作上就成熟了很多，不知大家认为如何？

●已经陆续收到全国各地读者寄来的新年贺卡，风林热泪不止。“读者感谢祭”活动预启！！



你拿到了没？

ZELDA迷不能错过啊！

还会是ARPG的最高峰吗？
令人期待，下期给你游戏全部答案



相信不少心急的朋友已经拿到特典了吧？由于玩家对特典——时之笛GC的需求过于热烈，任天堂已经加大数量以满足市场，基本上在日本买的玩家都可以得到特典。

在领取特典的同时，玩家还将会得到一张印制精美的宣传海报。另外，在风林预定的店铺中，店家还附送了《犬夜叉》的红色布袋，让风林捡了一个大便宜(笑)。

根据某日本网站的投票统计，在12月最期待的游戏当中，“风之韵律”以高达85%压倒性的得票数量得到第一。虽然这并不代表12月将是ZELDA一只独秀，但毫无疑问的是所有焦点均集中于这款超大作之上。

这次买一送一的行动实在是实惠到家，6800日元得到三款ZELDA作品，如果其一一穿版的话，估计玩上半年没有问题。希望这次有幸得到特典的朋友，尤其是没有玩过N64的玩家，一定不要错过“时之笛”！





CAPCOM 恐怖×3



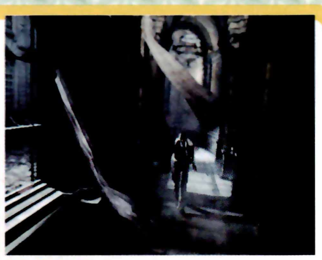
[生化危机在线]

挑战PS2多边形极限的游戏，同时将是明春PS2在线游戏的大牌。

不知道为什么迟迟没有新情报公开，看看下面的即时暴龙，强！

[恐龙危机3]





[生化危机4]

逼近CG的全即时效果、GC性能的完全展现，发售日2004年以前确定（笑）。

情报　■请准备选购XBOX的玩家特别注意，安装直读将无法登陆XBOX LIVE，改机无效，再次提醒大家要支持正版。

从毛头小子到教书育人
一个与游戏结缘的老师

家长里短之我是老师！

这是一封严重的信，严重一词由自己根据信的内容自己推敲，而且是一个默默支持贵刊7年有多的老读者第一次的心声。

第一部分：自我简介

本人来自广东南海市，是一名教师，今年24岁，任政治教师，班主任，团委书记，共产党员。从小喜欢动漫、游戏，从《GAME集中营》一直到现在的《电子游戏软件》，我风雨无阻地支持，记得第一次买《GAME集中营》的时候还是初中一个飘雨的时候，那时候刚从你们杂志知道了《三国志》（好像是霸王的大陆）这种游戏形态，封闭小镇长大的我第一次感受到了也想象到了作为一名勇者指挥千军万马驰骋大陆的景象，也使玩《魂斗罗》长大的我开始接触不同的游戏形态。从中学到大学到走上工作岗位，周围的人都不怎么了解电视游戏的魅力，但我痴心依旧。现在成为一名老师了，不但没有对动漫、游戏产生厌倦，而且还更加疯狂（因为有了经济收入！），所以我看到朋友们写信到编辑部老是说"什么游戏，什么游戏机被老师收了……"把老师说成是游戏的天敌，所以我要向大家说，不是所有的老师都不喜欢游戏的。



第二部分：我和我的学生们

我的学校有点特殊，是有着悠久历史的省级名校，学生成绩较好，我带着两个实验班，里面的学生都是市里数一数二的，但我跟我的学生情同手足，除了我不用"警察"式的管理以外，游戏和动漫也起了很大的作用。我们的前任校长是我的偶像（现在升了教育局长了），因为他的教育理念很先进，例如提倡全校班主任学玩游戏，因为要引导好学生，如果班主任连他们爱玩的游戏都不会玩，那怎么有共同语言！所以我经常跟学生讨论漫画、游戏，甚至动用班会课把一些游戏、漫画人物拿来全班讨论。有时候上课前或下课后还在教室给他们玩一会游戏（我们每个教室都有70寸东芝背投，每个老师配一部手提电脑）。甚至学生各方面有进步了，奖励的都是游戏或漫画，在我的影响下，他们很佩服班主任的开明和渊博（对于他们来说），所以各方面都很自觉，从来没有发生过上课玩游戏、中午睡觉、晚上睡觉玩游戏等现象，而且各方面创造力也大有提高（有同学已经完成游戏小说、科幻小说多部，多是自己创作小说而不是空洞的作文），学习成绩也高居市的前列。所以我觉得，游戏对于学生来说并非洪水猛兽，为人师表者如果用打压之类的手法只会令学生陷入歧途，游戏和漫画其实跟足球、跳舞一样只是正常的娱乐，如果把他正常地看待根本不会令学生不管一切陷入其中（个别除外），任何事情妖魔化了只会令它发展得更迅猛，例如现在的人专门找禁书看。真希望有其他老师没收了杂志后看到我的经历可以对学生网开一面。如果学校指引得当，社会上的舆论导向正确的话，哪里来的那么多小街机厅坑害学生（我对小时候在街机厅被小流氓勒索机币的事情记忆犹新）？虽然我无法改变现在这个局面，但是我尽可能在我力所能及的范围内努力！在这里我公开一条秘技：现在很多父母老师担心学生上网、上QQ学坏，我干脆星期六他们回家后（1-5寄宿），统一晚上9点上网，在QQ开班会！什么都可以谈，什么都可以交流，学生乐之不疲，教育效果良好，师生友谊加深，你看是不是原创啊？

第三部分：关于贵刊

从以前到现在，我觉得杂志一直在求变，到了1999年以后开始形成现在稳定的风格（个人意见），就是具有"理性和深度"，所以我觉得，不管杂志是双月还是单月还是半月，不管栏目、美工、彩色黑白怎么变，始终不能变的就是——理念，这才是杂志长盛不衰的关键。可能有人会跟另外一本同类型的杂志比，我觉得你们不必太看别人的脸色（取长补短除外），因为就等于《街霸》跟《拳皇》一样，两种不同的风格，这一点相信你们会明白，这就是一个老玩家的心声，我相信很多人都会跟我想的一样，所以请大胆走自己的路！

第四部分：严重抗议

（必须剧情，不能跳过 否则死机）

作为一个坚定的支持者，我一直每月必买，《电新》出了以后也是一期不漏（这是向学生证明电子游戏比电脑游戏好的力证！），但现在工作日益繁忙，又掌握不了书店老板到书的时间，常因为心急会扑空，所以学校帮老师征定"与教学有关的书籍"的时候，我毅然填了《电子游戏软件》，用了我201元6毛，想着以后在办公室有人送书上门了……但是当我拿到今年最后一期杂志的时候，一看封三，我呆了……"邮购2003年电软和电新只需200块！！！！我的天啊，我的怒火马上烧起，幻魔鬼武者现身！

还有，2003年第一期有电新附送！！那我们这些订阅的读者呢？这不是钱的问题，而是感到受骗了！我一定要问清楚究竟是什么回事！！这关系到一个支持你们7年有余的老读者的心，关系到党和人民的教育事业的成败，关系到教育工作者的朴素感情！所以，即使你们不登我的信，不回我的信，也要在杂志上说清楚！！！

第五部分：我想问的问题

凡事要一分为二，你们的作风问题自己检讨，我还是要向专业的你们讨教。一、是我资金积累已经完成，从此不用玩别人的游戏机，准备把三大主机入手，请推荐型号和电视，我们学校这种背投好吗？（纸上谈兵久了，真的要买还真有点心大心小）。听天师说厦华不错是吗？二、第一款PS2游戏就是《WE6FE》，什么时候正式推出？第一款GC游戏将是《VR射手2002》，请问正版大概多少钱？三、是关于动画《高达SEED》的播出情况，想问问日本现在播出多少话了，现在我才看了前四话，剧情与音乐已经令我感动得哭了。（此事十分重要，因为我要送一套给一个学生，跪请帮忙！）

最终回

这是我一时冲动写下的，文误甚多，请原谅，我很希望能刊出，让大家能看出一个教育工作者对游戏的理解和心声，也希望中国的游戏事业慢慢走上正轨，也希望每一个喜欢游戏的学生能在他们的喜爱的游戏里编织自己的梦想。

最后，把我们的校训送给你们共勉：任重道远，毋忘奋斗！

——石SIR

很长的一封来信，不过风林认为有全文刊出的必要。看完风林想法很多，但鉴于信已很长，还是不要罗嗦了，大家看了后有什么体会可以来信畅谈，到时候风林再来发表一下自己的浅见也不迟。

下面回答一下石先生的问题吧。1、推荐电视方面，风林强烈建议多打些预算，如果资金允许的话，HDTV是首选，请以16：9为先。或，SONY新上市SUPER FINE PITCH电视的几款型号也都不错，29寸的KV-HS29M90性价比高，而HS38M90更是在尺寸上达到视觉接受极限（笑），就是价格太高；2、WE6最终版于12月12日发售，GC版延迟到1月30日，价格应该在450元以下。VR新作还没有公布发售日期；3、这部动画日本播出十集了，说起来，一直连看的《浪客行》还没有续篇……



业界点滴　ARIKA的来历



●横空出世

ARIKA是由数名CAPCOM的社员，以西谷亮为首辞职之后所设立的公司。而他们的离去也获得了CAPCOM高层的理解，冈本吉起对他们说"好好去拼一拼吧！"正因如此，才有了今天的ARIKA。

●合作街霸

由于都是原CAPCOM的社员，因此在游戏开发上也明显带有原厂风格，ARIKA社员觉得新开发的系统很适合街霸，便找到CAPCOM，没想到对方爽快的答应了，随后便诞生了"SF EX"。

●名字是……

社长"亮"（AKIRA）倒过来念，就成了现在公司的名字。虽然也争求了其他员工的意见，但最好"好像还是社长自己决定。"（笑）

●下面的游戏是……

正在制作GC版的"洛克人EX-E"以及为PS2移植"怒首领蜂 大往生"。而下一步，ARIKA准备全力开发在线游戏。

街机情报

■台湾著名厂商IGS即将推出最新街机动作游戏"神剑风云"。游戏在"三国战记"的基础上大幅提升画面效果，美术风格精致独到，非常养眼。玩家可以控制6名角色，并且可以4人同时游戏。每个人都不同的能力和技巧，并且有多人合力技。另外，每关都有分支存在，可玩性大增。

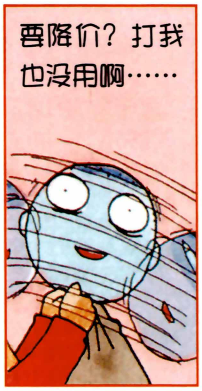
首先我得祝贺“家”变为彩页，虽说心中略有悲凉，但毕竟旧的不去新的不来。“家”这几年一直是我心灵的避风港，感谢风林（虽然你不说真名）。多年来把“家”黑白页办得这么好，我仅代表我自己和几个“家”的成员向你表示感谢，希望你可以把家的彩色版办得更好、更棒。

书归正传，我想讨论一下，关于PS2在中国内地发售的问题，早在前几个月的《参考消息》上就有关于Sony公司的科技产品将同时在中日同时发行，这就意味着PS2也能在内地正式发售。这个消息可能对于某些人来说是好消息，但对我来说，决非什么好事，我的情况和大多电玩迷一样，兜里无钱，父母保守。这就给PS2在中国发售一个很大阻碍、父母同意的早买水货了，PS2正式发售还不是卖给一个已吃不下任何东西的人更多吃的东西，会被买账吗？除非PS2正式发售价格适合中国人口味，才会有人买账。还有就是软件问题，中国D版多的出奇，哪家软件商会把钱往水坑里扔呢？最好的办法还是建立我们自己的游戏机厂，自己产机器，打破美日的垄断经营。

——哈尔滨 刘桦

上期有失误，这期从头做起，应该好了很多吧？其实彩色的感觉真是不错，玩家的精彩画稿、照片都可以看得很清晰了。

再谈到行货，对刘玩友的这句“PS2正式发售还不是卖给一个已吃不下任何东西的人更多吃的东西”很不同意，现在我们的状况应该是想吃没的吃吧？行货的发售，正可以弥补国内游戏市场一直以来的空缺。至于发售后价格是否会适合国人？风林想我们是不需多担心的，一件产品要打入一个未开拓过的市场，会根据该市场环境制定出适合的营销策略，这点对于商场老手SONY并不是难事。看看在港台推出的行货售价，我想我们的担心是多余的。制定一个成功的售价很关键，个人觉得依照PS2目前的成本以及在其他地区的售价，比目前水货的价格略低应该是可行的，也是合理的。市场需要培养，世界上没有白吃的午餐，总要有人来这块“荒地”上开垦。



其实现在国内的正版环境已经日趋理想，尽管是水货的天下，但起码有相当一批玩家肯于购买，宁可自己少玩几款。看到这样的变化，足矣了。

我是来自郑州的一个铁杆游戏迷，今天和同学去上网，发现了一个专门介绍GBA及其周边的网站，当时和同学像发现财宝似的在那儿仔细地看，看着看着，我们突然呆在那儿了……有条消息这样写着：爱立信和微软都出了掌机！并且爱立信宣称它的掌机将比PS的机能更强！微软的掌机也毫不示弱，功能也很强大，消息旁都有照片，我想不可能是假的，爱立信的掌机图片上竟然有一个全3D的足球游戏画面！看起来毫不比当时PS的WE系列弱！我哭……正准备过年买一台GBA，看到这两则消息后，我迷茫了……不知该怎么办……是买爱立信或微软的掌机吗？风林大哥，你能帮我解决吗？我还买GBA吗？

——河南 李文斌

GBA对于玩家最大的优势是什么？毫无疑问是丰富有趣的软件以及突出的性价比，GBA在这两点上无疑是无人能敌。

GBA对于厂商最大的优势又是什么？低廉的开发费用以及开发周期，可以在短时间内迅速收回开发成本。为GBA开发游戏，很显然是最明智也是最保险的做法，尤其是现在高投入低回报的软件开发环境下。

如此一来答案就有了。掌机真的需要强大的机能吗？比如媲美PS甚至于拥有PS2的机能？我想至少游戏的开发厂商一定不会乐意的，机能的提升意味着玩家对该硬件的表现力要求的提高，这样一来，厂商又会陷入在画面上下工夫而导致开发费用大涨的恶性循环。而且即便是超越了PS的画面，在小小的液晶屏幕上也不见得有多么惊人的效果。

另外，游戏的容量、软硬件的价格等等很多问题都需要解决，不切合实际的掌机根本无法动摇GBA的霸主地位。

劝李读者一句，不要把着眼点放在画面上，这已经不是衡量游戏好坏的标准了，如果在掌机上也要追求PS一样的效果的话，那么为什么不去买台PS玩呢？况且，GBA游戏的画面还不够好吗？



←要效果好，就别想个头小。这样的例子已经不少。

女 玩 家 话 说



早就想给家写一封信了，上次信都写一半儿了，后来遇到某些原因没有寄出去，今天心血来潮、打算一鼓作气写完它，还请风林你花点时间看完它吧！我应该也算电软的老读者了，从俺初三（98年）直到现在（大一），一直都有买哦，我现在在大学里学的是美术——环境艺术专业，说白了就是搞建筑的，不是自己喜欢的专业，心里有点儿小不爽，原本是打算学卡通了，可惜艺术分不够，只好作罢，不管怎样，我会学好现在的专业，将来给家、给电软设计一个优美，舒服实用的地儿，如何？

现在的女玩家似乎越来越多了，我的几个好朋友受到我的影响也爱上游戏，爱上电软，我是在小学五年级时开始接触GAME的，那时玩的是FC，还是邻居家的，记得每到假日都会厚着脸皮到邻居家玩“超级玛莉”“南极企鹅”“马戏团”，后来跟家人打了个赌，期末考试如果考的好，就买“小霸王”给我，说是买了之后练习打字，当入手后，终于暴露自己本性，为此还被老爸狠狠教训了一顿，再后来，98年的时候，在报亭发现了电软，当时那一期有樱大战的周边及手办，看着挺漂亮，所以捧了回家，之后便无法自拔。当时虽买电软，却不知什么是MD、SS、PS、街机也很少去玩，因为没人陪我去，高一时被一男同学拉去打机，去过几次后越来越胆大，常一人去打街机了，同一时间段玩上了PS，当时迷上了FF8，（好喜欢SQUALL！！）再后来是DC、PS2……高三时认识了一个GAME老鸟，他说我对游戏没什么深刻的认识，体会不了从FC直到PS2的过程就等于不懂游戏，可我认为没什么认识不认识的，玩GAME嘛，只要自己喜欢，高兴就好，干嘛非得搞得那么复杂。

自从上了大学后，我就没怎么玩过游戏了，连买电软都非常困难、学校门口就一家杂志书店，每次去晚了，都买不到电软和电新，因为“软”和“新”在我们学校也是抢手货！当买不到时，只好坐公车去市里（注：学校离市区有些远）。我没有自己的游戏主机，只有一台GB和GBA，但在来这里之前被老妈扣压在家，哭！在我家乡，还有营业性的PS、DC、PS2可以玩，而这里还没从“那次”事件的阴影中走出来——就是“没人性的游戏店老板杀了两名小学生”……风林应该知道吧，就因为这，洛阳的游戏室和网吧一夜之间“随风而逝”，但！没有游戏叫我怎么活？！于是，抽了一天时间，终于找到一家游戏机专营店，买了一个VF里陈佩的人偶以讨好店老板，借机问她（女店主！？）洛阳所有的机房，然后，打机去也，到了之后才发现全是街机和PS，不过我已经满足了，总算有GAME玩。

不知不觉已经写了这么多，风林是否早看累了呢？唉，一提到游戏我就激动的不行，心中的话犹如涛涛江水不绝……最后，再提一下我对电软这几年的感觉吧！自从电软给封面加了字之后感觉没以前好了，我认为封面没字更能吸引人去知道它的内容，当看见后，有不喜欢的在上面，反而不想买了……而且，现在的电软，虽然彩页多，但怎么看都觉得费眼，两眼都不知往哪里集中，花花绿绿的感觉，内容还是比较充实的，改为半月刊是个好主意，但是每月两个8块4……，不过能尽快了解新游戏的动向，值、值、值……干脆电新也改半月，且双光盘……似乎听见有人惨叫？！……汗……

——河南 马兰



据“马大姐”（玩笑）说自己长得很像尤娜……风林突然有重玩FF X的冲动……

街机情报 ■结稿前获悉，GC版“塞尔达传说·风之韵”成为了第四款得到日本权威杂志《FAMITSU》满分评价的游戏，前三款分别为“塞尔达传说·时之笛”（N64）、“灵魂能力”（DC）以及“放浪冒险谭”（PS）。也使塞尔达系列有两款游戏都得到了40分的最高评价（白金殿堂）。

国产32位硬件悄悄登场？？



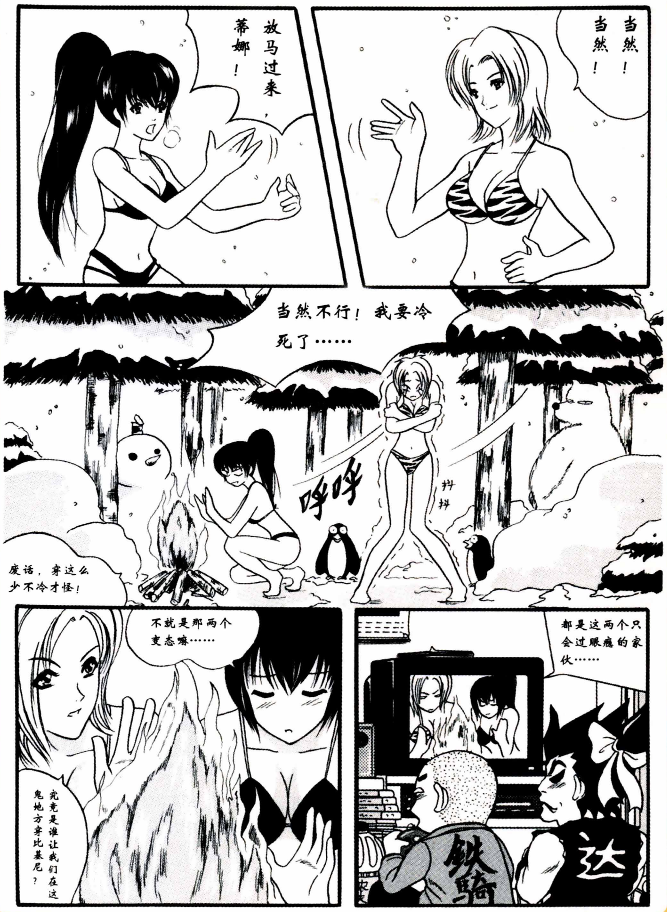
家里好吗？我没回过家！但今次，我一定要回家告之家人一个消息，此消息绝对属实。今在单位看报纸，有如下一条消息，标题为：“两天后给你好看”（主标）“技佳32位游戏机将在石家庄市登场”（副标）。茫然……？

于是我用我6元2角的话费，套出如下情报——主体机外形规格：240×190×40（单位mm）；重量为1.2千克，兼容VCD、CD、MP3功能，有摇控器，记忆卡，但无硬盘（费话）设备和网络功能，主机硬件规格不明（我一提“硬件规格”咨询小姐茫然了很长一段时间，此小姐可能不是专业人士），公司是“深圳技佳”，用时二年半，耗资4个亿开发的，市场运作已有一年，（本人对她说的“一年”表示怀疑）运作范围：全国，统一零售价698.00元/台（但未套出批发价格）。另还据咨询小姐所言，此主机可兼容PS 32位主机的软件，并与SONY公司已经达成协议，无侵权行为，不知是真是假，不过此消息可能是真（都上报了，还有假？）……

——河北 张宁

风林也听说了，不过到了也没见到实物，可能是厂商还没准备投放北京市场吧！其他不说，这个能够运行PS游戏，我看又是在XX吧？SCE怎可能让一个不知名的厂商来出兼容机？看看那咨询小姐的话，漏洞百出。况且一直宣传自己的硬件却没有宣传自己的软件？开发厂商难道是想靠硬件卖钱？我们看看厂商怎么交代吧！

←传闻中的长虹游戏机外观。





下面风林从发售表上来解读一下今后三款没落主机的余作。

PS：毕竟有着数千万的普及量，论软件数量，PS也是其他几部主机中最多的。但矬子里面挑高个儿，能说一说的却也没几个。已经于12月5日发售的“犬夜叉·战国伽合战”算是比较引人注目的作品，其余在12月推出的“DX人生游戏5”、“真 女神转生if”以及“幻想魔传 最游记”也都值得一玩。而在发售日未定的游戏中，惟有“姐妹公主2”算是部过得去的游戏了，其他就真是没的玩了……

DC：与SS末期类似，大量的少女游戏蜂拥而出，其中不乏年龄限制的……个人认为只有KOF2001（12月26日发售）可以玩下。

WS：这个好游戏可不少。12月20日的“海贼王寻宝战2”，2003年2月的“洛克人EXE”、春季的“高达SEED”与“基连的野望”都是不可错过的作品。

我又来了，每月一次，这次是第三次了，不过，这一次是“高三写信惜别版”，估计如果不出什么意外，明年高考前我是无法再给家写信提意见了，残念！毕竟高三中每一次吃饭时间超过15分钟都是犯罪呀！

我有一个建议，就是复活“电玩八卦”，像目前最受玩家关心的第二代GBA的新闻，就可以登在电玩八卦中，这总比什么都不登强吧？大家都在报道第二代GBA，而《电软》却只字未提，也难怪读者认为《电软》时效差，信息量小了。

我在朋友的杂志中看到了这样一条消息“中国自己的32位游戏机已研制成功”？怎么回事？是长虹吗？不过长虹说得是先研制16位机呀！《电软》为何对这消息没有报道呢？

本期最让我气愤的便是铁杆合作组吕宁玩友的文章，现在讲究文责自负，我不怪罪《电软》，我只想请林转告吕宁玩友一句话：“萝卜白菜，各有所爱，即使你再怎么不喜欢史克威尔，也用不得那样损它呀！请吕宁玩友积点口德！不要这样不负责任！”

关于PS2行货，无甚重要话可说，举双手双脚赞成王峻生先生之分析，补充一点，除非软件汉化加百元以下，否则我宁可接着买二手日版！

——河南 克昭

没想到还有读者记得这个小小的版块。其实编辑们也讨论过是否恢复该栏目，但鉴于半月刊的压力以及业界的八卦新闻数量，暂时还不准备复出。不过不定期刊登的倒是有可能哦。

国产主机上面已经提到了。我们的目光不应该集中在硬件性能上，更重要的是看国产主机到底有什么样的游戏软件支持才是最重要的，而这点恰恰是“国产游戏机”在宣传上只字未提的。

SONY进入中国市场有可能，但是不会拿这件事放在心上，毕竟中国大陆现有的水货PS2已有3—5万台的出货量，就算PS2打入中国，我想除了大城市买得到，其余的小城市应该……。记得一位同学说过：现在中国还有一些地区很穷，穷的无法想象。他学过政治（我现在是理科生），我想可能是吧。就连我们这里小城镇，知道PS、GBA的人少之又少，会买的人也不多，我猜的话，我们这城市里，除了机房老板有PS外，普通用户中有PS的不超过10人（“10”也是大概值，这里的人口有4百万左右吧，这还是少的。同学说有8百万多），可能买机的比率为400000：1，400000人中只有1人会买，想想看，PS2会永驻中国吗？正如书上所说，PS2进入中国市场，可能是为“SONY”品牌做广告罢了。

——林冯

街机情报 ■XBOX版的“飞龙ORTA”获得《FAMITSU》35分（白金殿堂），成为12月XBOX上最耀眼的明星。同时12月份还有三款非常突出的动作游戏推出，分别是“布林克斯·时间清道夫”、“红之海”以及“OTOGI-御伽”，这三款游戏已于12月12日同一天发售。

首先来说说《电软》的半月刊问题，我觉得，若电软半月一出，总少了点什么，也许是一种期待。以前每每拿到新的一期《电软》，总有一股热情，于是几个熬夜便把它给“啃”了，紧接着便是漫长的等待——少则十五、六天，长的近三十天，虽然等待是乏味的，但每等待时总是快乐的，于是如此般周而复始地迎来新的一期又一期《电软》，等待持续着，并伴随着快乐，这样的周期运动已融入到我的生活中，已成为生活中不可分割的一部分。而半月刊《电软》出台后，虽能大饱眼福，但总缺少了以前等《电软》而买《电软》的那种滋味。“月也有阴晴圆缺”、——万事总有美中不足之处。话虽如此，我还是会一如既往地支持《电软》。

另外，如今DC正版碟大降价，我也正在疯狂淘碟，已入手“樱3”（普）“音速2”（限）“莎木2”（限）等，欲购“樱花大战1、2、4”，可跑遍许多游戏专卖店，总被告之无货，BOSS说此货在日本也很难搞到。本想买限定“樱2”，可如今连普通版都没有。请问风林，“樱花1、2”是否已快被买光，而“樱4”何时能便宜，能降价，请赐教。我可是个樱迷，买不到樱系列真是寝食难安，心如刀绞，另，我在前不久偶然购入“樱2”之“奇迹の镜”现场版CD（2碟装）且上有初回限定字样，请问此物珍贵否？我可是花了80元啊。

——上海 管军

现在想想月刊的时候，风林感觉真是“天堂”啊（笑）。每期作完后可以稍微放松一下，现在可就不一样了，加班加点忙工作……闯家双周一期也使得风林每天挥动着手里的剪刀，见到能剪的东西就“咔嚓”一声！……

在日本，DC游戏也并不是所有的廉价处理的，像“樱大战”这样的人气游戏，现在的价格与原价也差不了多少，4、5000日元是必须的。还有像“疯狂出租车2”这样的，不给其他主机移植(?)的游戏，价格都保持在较高档次。其实买正版游戏也不必盲目，等等看，说不定哪天心仪的游戏就会以低廉的价格摆在眼前哦！“樱大战”的话，不妨等等PS2上的完全重制版。



↑ 16：9的不同，优势越发突显，4：3差矣。

今天是12月3日，我想你不会不知道今天是PS发售八周年的纪念日吧？哈哈，今天还是我生日！高兴之余，就想写信回家和大家分享快乐。

作为PS系列主机支持者的我，会为每一次PS的游戏的突破百万大关而喝彩，为PS2销量的遥遥领先而叫好，然而近两周由于GBA的《口袋妖怪》使周销量远超PS2，GC在《生0》的强力推动下也直追PS2，虽然本人不愿看到这种情况，但却明白一个道理：一家独大并不是件好事，无论对于玩家来说还是对于业界。我想风林也是这样认为的吧？

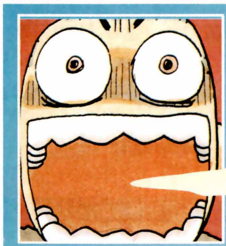
我今年大三，由于诸多原因，我想大学毕业之前是不会入手PS2的，目前正学习二外——日语，由于受日本文化的影响，兴趣远超常人，我想正是由于游戏，才对日语产生了极大的兴趣，甚至对那些枯燥的日语单词孜孜不倦，这里顺便告诉风林一个小秘密——六年之前，母亲答应我考取重点中学就买一台“土星”，结果我失败了，“土星”也随之东流了，也许选择“土星”必败？！（笑）三年之前，母亲再度答应无心向学的我，“只要你努力了，尽力了，不管结果如何，都买一台PS”。是啊，整个高三我就是在这句话的激励下奋斗的，不只为了朝思暮想的PS，其实考取公费本科我一开始是毫无把握，只是觉得自己努力了，尽力了，就没有辜负母亲的一片苦心。结果，我成功了！选择“PS”必胜？！（笑）

在我生日的这个特殊日子，为拥有这样一位开明的母亲而感到分外自豪！母亲对游戏的善加利用对我的“大学梦”功不可没，游戏并非某些人眼中的洪水猛兽。

最后提几点小建议：1.“东游记”这个栏目很有特色，希望木头多介绍一些基础的日语单词，因为大多数人都是新手啊！2.能否在“电新”中收录像TV版《最游记》和《纯情房东俏房客》的主题曲，个人认为TV版的动画片曲子很好听，电新中听起来会比较方便；3.“菜鸟通”复活……（遭到众编的一顿毒打……）

——浙江 徐律

在口袋的强势提拔下，GBA周销量稳定在14万以上，这样的成绩恐怕没人会不吃惊。一家独大除了对于硬件商外，对其他方都不会是件好事。尤其是软件商与玩家，也因此才有了像CAPCOM这样一上来就强调“为了业界的平衡”的厂商存在。其实这点很多厂商也都意识到了，这就可以解释为什么GC、XBOX份额很小的情况下，还有很多厂商争先恐后的为其开发大量软件，毕竟软件商都不是不知回报的阔佬儿。“一棵树上吊死”并不是没有的事。



要出人命啦！

真是很要命的栏目呢！读者的当月投票都关系着小编们的“生死”，下个月裤腰带勒得是松是紧全看您的一票了。今后每一期都会统计最新的回函，读者大人的批评表扬都将反应在下表中。另外，我们已经在回函卡上做出了进一步的改进，希望对您不满意的栏目提出意见（越详细越好哦，地方不够可以另辟书信），以利相关栏目改正。

再次感谢大家支持，我们希望听到您更多的声音。

栏目公审 2002.12

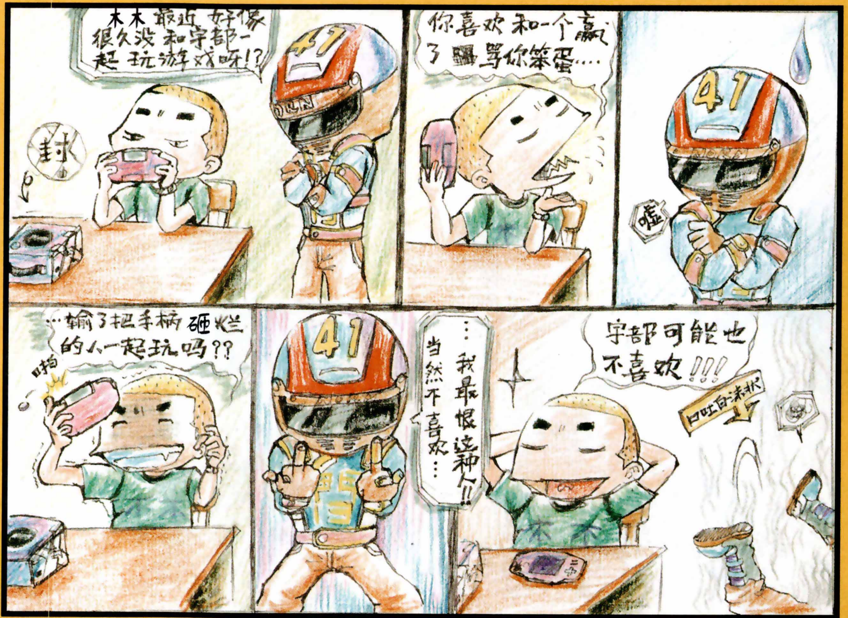
游戏新闻眼		编辑点评		特别策划		大墙画廊		GAMEBAR		流行巴士GO		中国电玩榜		无双报道		游戏研究所	
√	×	√	×	√	×	√	×	√	×	√	×	√	×	√	×	√	×
149	9	77	30	80	36	80	35	93	20	73	41	97	29	123	19	117	15
秘技天地		**编辑手札**		**科普园地**		**三栖人**		**攻略人行道**		**闯关族的家**		**龙哥热线**		**游戏新作情报**		**重度游戏研究**	
√	×	√	×	√	×	√	×	√	×	√	×	√	×	√	×	√	×
98	28	81	26	123	21	54	46	101	29	154	11	117	25	112	11	79	33

■本期最受读者欢迎的三个栏目：闯关族的家（154票）、游戏新闻眼（149票）、无双报道（123票）
■本期最不受读者欢迎的三个栏目：三栖人（46票）、流行巴士GO（41票）、特别策划（36票）
■以上结果从200张2002年12期回函卡中统计得出。



[合影] 网络未留名

闲来唠叨几句，最近几部BIO游戏感觉丧尸的戏份有些少了，主要体现在丧尸军团的种类由贫民发展到变异怪。记得BIO2的时候，第一次看到女丧尸的时候，给人完全不同的感觉……汗……不知道制作人是怎么想的，多点丧尸的种类不好吗？比如儿童、青年、老人……甚至是残疾丧尸……天哪，我在这里贫什么啊！最近工作太紧张，已经快疯了，睡先……ZZZ



[斗13的迷惑] 山东 李建方

真是有损本人形象的出色画稿，不过画中描绘的那个令人想抽的家伙在现实中可是很“平易近人”的，而且像电软编辑部这样犹如地狱一般的环境，每个人都有自己的一套“生存法则”，比如天师，如果不放一些令人不堪忍受的歌曲的话，他就会不舒服……而听者，如我，则惟有掩耳工作才能不分心，比如现在……

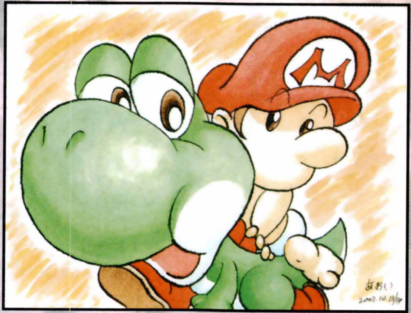
来过编辑部的作者都有深深的体会，编辑部真不是人待的啊（笑），而且在这里工作的家伙们可都有着一双泛着绿光的眼睛……

早上没吃饭的结果……



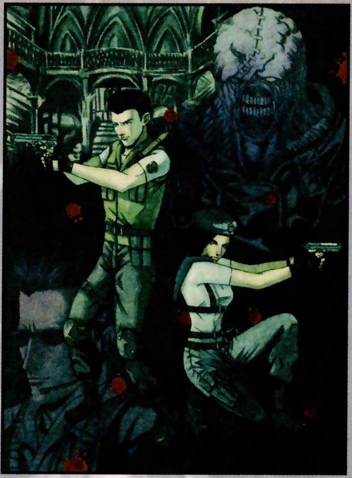
[蜘蛛人] 武汉 董绍华

很有美国漫画的味道呢，尤其是背景的处理，真是精美。现在回头看这部创造奇迹的电影，感觉实在没什么意思，除了特技不错外，其他地方毫无亮点。尤其是女主角的相貌真是不讨人喜欢，表情做作。



[YOSHI] 北京 肖扬

GBA版没有打穿，当年的感觉不多了，画面太小太暗成了不玩掌机的理由，浪费……



[BIO] 广西 官忠宁

到截稿前居然都没有打穿0，真不想一个BIO铁杆，自己觉得都很无面。不过也没办法，最近想打的太多，而且工作一忙常常使玩游戏的热情冲散，恐怕今后没有几个游戏能打穿了……



[JSR] ？？？



[读者] 河南 李文建



[ZELDA] 北京 张楠



[SNAKE] 广西 卢凯

很多读者打电话来询问投稿的方式，其实只要您不用铅笔和原子笔来涂鸦，纸张不要太大（只要邮局的信封能装下，笑），就可以发给风林来充实大墙画廊了。一经刊登即赠送三期杂志。虽然奖品不是很值钱，但重在参与，毕竟《电软》是一本游戏杂志。希望玩家都可以拿起笔画出自己对游戏的热爱以及自己有趣的游戏生活。

另外，真人四格仍然征集，四格画稿同样是今后的重头。

大墙画廊 vol.71




最适合我的工作就是
驾驶着高达在战场上驰骋
阿姆罗・利
RX-78-2
高达
SDガンダム
GGENERATION NEO
ジージェネレーション・ネオ
PlayStation®2
株式会社BANDAI
BAN DAI


国内第一盘正式出版的游戏欣赏DVD
12月28日发售
超值定价10元
更高的影像清晰度
影像清晰度由250线提升至500线
游戏画面纤毫毕现
更好的画质与音质
采用更为先进的MPEG-2压缩方案
亮度、色彩和音色都有质的提高
更大的容量
可以收录长达100分钟的影音资料
是VCD的近两倍
电玩新势力DVD
邮购地址:北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款)
邮编:100061 联系电话:010-64472177



电软增刊·GBA专辑
狂喜定价
12元
惊艳大16开160面全彩!!
与《电软》杂志一样大
好气派好厚道
出版日期1月15日
GBA主机及周边
GBA历史
2002年以来50部大作
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
GBA专辑
大16开
内容是普通
32开的两倍!
GBA
普通32开
邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款)
邮编：100061 联系电话：010-64472177



电软为您
在冒险途中指点迷津

剧情攻略指南

彼此交织着的爱与无尽的宿命

附属系统解析

PLAYSTATION2
NAMCO
11月28日发售
6800日元
RPG
1～4人



Tales of Destiny 2

斯丹将智剑索蒂昂插入了“神之眼”之中，伴着“神之眼”所散发的光芒，骚动结束了。之后……经过了十八年的日月……

宿命传说2





PS2	厂商：NAMCO		发售日：2002.11.28
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

库雷丝塔[クレスタ]村

救世四英雄之一的斯丹儿子——卡尔在与孤儿院里的孩子们一同去探险的时候被几只怪兽包围了，幸好卡尔的挚友罗尼赶来救了他们，但是卡尔还是昏了过去，当他再次醒来的时候，罗尼已经将他背回了［库雷丝塔］村。通过正北的木桥回到了孤儿院，之后在二楼鲁迪房间的露台找到了卡尔的妈妈鲁迪。说起希望去遗迹寻找巨大的镜片以便重建孤儿院的事情时，鲁迪无论如何也不准卡尔去冒这个险，无奈之下卡尔只好回房睡觉了，尽管如此，他其实已经决定了第二天要瞒着妈妈和罗尼一起前往拉格纳[ラグナ]遗迹。

拉格纳[ラグナ]遗迹

卡尔和罗尼到达遗迹后发现神团的调查队也为了巨大的镜片而来到了遗迹，两人决定从左边的洞口避开调查队进入遗迹。打开遗迹中的一个宝箱后地面塌陷了，在洞中将四处散落的箱子放到右侧的鉴定器内便可以得到道具(按住○键移动)，蓝色的箱子中是绳子，之后在最左侧的大树下调查就可以脱出了，在最后的一个房间内会有第一场BOSS战，之后进入最后的房间就会看到巨大的镜片。

正当两人激动的时候镜片裂开了，一名少女竟然从里面走了出来，而且口中还不断念着什么寻找英雄之类的话，但是当卡尔告诉她自己将成为英雄的时候……

少女：“你并不是什么英雄……我知道。”

说完这句话少女便径自离开了，紧接着神团调查队到了，看到不见了镜片，调查队队长认为是卡尔和罗尼将它偷走了便将两人打昏了过去。

塔里尔谢多[ダリルシェイド]地下牢房

卡尔和罗尼醒来后发现身处［塔里尔谢多］的地下牢房内，但是卡尔却非常兴奋，因为他认为，他的冒险真正开始了，而罗尼自然也会和他在一起。两人的谈话受到了睡在吊床内的一个带面具的家伙的嘲笑，但是当他得知卡尔是两个英雄的儿子的时候却决定帮他们逃出牢房，由于他不告诉两人自己的真实姓名，于是卡尔给他起了个名字——朱塔斯。

到有卫兵把守的出口引发剧情，之后利用从朱塔斯那里得到的“Sリング”射击暗门右侧墙壁上的装饰雕刻（R２键）。下水道中的烛台是可以利用“Sリング”点燃的，之后才可以捡宝箱及将尽头的栅栏打开，在下一个房间的宝箱中选



择把“石切り机”带走，而第三个房间则需要先将棚上的三根绳子烧断使铁桶落下才能够通过，在之后的房间内将火台点燃，之后对火台使用“石切り机”并将之移到门口将植物烧死。之后会再有一只不成器的BOSS出来搞事，作掉他后就可以脱出了。

库雷丝塔[クレスタ]村

回到孤儿院后，鲁迪由于担心卡尔受到伤害，所以十分生气的打了他一个耳光，无论卡尔如何诉说自己想要成为像父亲一般的英雄的愿望，鲁迪似乎都是无法同意。翌日清晨，卡尔打算再次恳求母亲，但他还没有开口，鲁迪便将斯丹曾经使用过的装备交给了卡尔，其实她早已知道儿子的想法，而她也知道自己是无法阻止他的，因为他实在是太像斯丹了……

哈门滋瓦雷[ハーメンツヴァレー]山谷

出发后通过［塔里尔谢多］西侧的桥向北方的［哈门滋瓦雷］前进，到达后发现吊桥已经断了，并得知那名少女刚刚也经过了这里并且从山崖跳了下去，而两人自然也追了过去。

在山崖间蹦跳的时候要在洞口没有风吹出的时候跳过去，免得受伤，穿过山崖后会再次遇到少女，将在山崖间拾到的项链还给她后，她又再次跑开了，而卡尔则要一直追下去。继续前进时右侧较高的石台需要借助风力将自己吹上去。

圣都—艾古利缇・古兰多巴扎尔[アイグレッテ・グラドバザル]

进入酒店与老板交谈时正好遇上“光之圣女”爱尔蕾茵来到这里，而她竟然有一条和那个少女相同的项链。之后再次返回酒店与老板交谈得知少女刚刚向[斯多雷拉依滋（ストレイライズ）]大神殿去了，卡尔和罗尼也追了过去，但是守卫却不允许他们进去，从食材店的房顶通过后向北行就能发现可以通往大神殿的遗迹的入口。

遗迹中地面布满字母的房间要按照“DESTINY”的顺序经过才可以打开尽头的封印。出遗迹后在最右侧的门外就可以听到少女与救世四英雄之一的菲利亚的交谈，然而却突然出现了一个刺客将菲利亚打倒在地，卡尔和罗尼赶忙冲了进去，BOSS战。

虽然战斗胜利了，但那家伙似乎没有使出全力的样子，就在卡尔支持不住的时候，朱塔斯一记



“飞剑”将刺客刺伤，而卡尔更上前补上一剑。高傲的刺客认为这个世界上能够与自己相持的人并不多，于是在临走前留下了自己的名字——巴尔巴多斯・格提亚。

少女对于无法救菲利亚而感到十分内疚，但是卡尔对他说……

“我妈曾经说过‘我们应该去反省，但是后

悔就免了'，反省终归还是与未来有关的，但是后悔只能让人停留在过去。”

之后少女——丽雅拉和朱塔斯加入了卡尔一行人的行列。接下来的目标就是寻找最后的一位英雄，［哈迪尔贝尔格（ハイデルベルグ）］的人称“英雄王”的武多罗王，需要由［艾古利缇］东侧的［艾古利缇］港乘船出发。

[艾古利缇]港

买票上船，开船后从船长身后的门出去看到丽雅拉正坐在舰桥顶上享受着海风，就在两人闲聊的时候，被出海的船员们称为“海之主”的怪物来袭，在船头打断它的触手后它却又在船底开了洞，接着一行人冲入货舱将其杀之。

由于海水大量涌入船舱，只好将全部乘客集中在甲板上，但是救生艇又实在是太小了，关键时刻，丽雅拉引发出了她的力量。强烈的闪光之后，船终于飞了起来，而丽雅拉也体力不支昏倒了。随后前往舰桥与船长交谈后卡尔决定先前往［丽奈（リーネ）］村，那里也是斯丹的故乡，这样就可以让丽雅拉在卡尔的姑姑——莉莉斯那里好好休息一下。

丽奈[リーネ]村

来到［丽奈］村将丽雅拉安顿好后卡尔去与村民们交谈，询问关于父亲小时的情况，与村民全部交谈后再次回到莉莉斯家。

当晚，卡尔又失眠了，而罗尼听到动静也醒来了：“怎么？还在想斯丹先生的事情吗？会不会觉得梦想破灭了？”

“不会啊，完全不会，我反而觉得很高兴的，我和父亲是一样的，所以只要我继续努力也能成为像父亲那样的英雄的。”

“斯丹先生以前曾经对我说过，‘英雄并不仅仅是有强大的力量，更重要的是坚强的心。相信自己和他人，虽然有时候会被背叛或遇到些让人悲伤的事情，但是即使如此还是要去相信他人。相信他人就是相信自己，如果有这样的意念，到最后一定会很顺利的。英雄之所以能够成为英雄就是因为他有这样的信念。’”

第二天卡尔起来后准备去叫丽雅拉起来吃早餐，但是她却不在卧室中，之后在酒店对面找到了丽雅拉。离开［丽奈］村后进入峡谷中的［大陆西部坑道］，从坑道东南口出去后向［挪依修塔特（ノイシュタット）］前进，过河后会发现一间小屋，疲惫的一行人决定在此休息一晚，深夜，朱塔斯的自言自语被罗尼听到，他起来警告朱塔斯不准伤害卡尔，但是朱塔斯却反要罗尼不要太过于保护卡尔，这样他是无法成长的。两人的争吵愈演愈烈，之后丽雅拉也被惊醒了，但是卡尔却一点反应也没有，只是在那说着梦话……

“……唔……罗尼……丽雅拉……还有朱塔斯……永远都要……在一起……永远……唔……”

听到这句话，三个醒了的伙伴已经不需要多说什么了。

挪依修塔特[ノイシュタット]

来到码头后发现船现在正在修理，暂时无法出港。众人正在困扰着，一个商人来拜托卡尔他们，在镇北的大房子中间清了商人的委托——从镇西的［奥贝隆社矿坑（オベロン社废坑）］中取回宝藏。







奥贝隆社废弃矿坑[オベロン社废坑]

沿着海岸西行便可以找到矿坑。首先要进入中间的房间将“レンズ起动型エンジン”启动，需要200枚镜片，散落的镜片大多在木箱、手推车以及破坏的墙壁中。启动后先将水路尽头的铁板放至下游，之后上二层制造一颗炸弹，回入口处将炸弹放到右侧被积土堵住的楼梯前，并利用“Sリング”引爆。进入刚炸开的楼梯，开动左侧的开关后再去造一颗炸弹，取回的炸弹炸开本房间内楼梯对面破损的墙壁，进入后就会发现一个宝箱，但是里面并不是什么宝藏，而是天地战争时期天上人用于增加攻击兵器的镜片之力的增幅石。进到矿坑最内部后卡尔一行人大吃一惊……不见天日的矿坑内竟然有如此美丽的花园，而众人亦在一块大岩石上看到了社长的遗言。之后返回［挪依修塔特］去找那个商人取回报酬，接着就可以乘船出发了。

在船头会看到罗尼与朱塔斯在吵架，卡尔上前阻止，而朱塔斯则说要在船靠岸后离开他们。之后可以在二层甲板找到他。

哈迪尔贝尔格[ハイデルベルグ]

离开［斯挪福利亚（スノーフリア）］港后向西北行就可以到达［哈迪尔贝尔格］，进入王宫后直接前往接见大厅，进入王座后的房间会看到大量的镜片，之后再次回接见大厅与武多罗王交谈，但很遗憾，武多罗王也不是丽雅拉所寻找的英雄。离开王宫后朱塔斯归队……卡尔：“朱塔斯！武多罗王也认为我会成为英雄呢！”

朱塔斯：“……他也是，其他人也是，认为你会成为英雄不是因为你有英雄的资质。是因为你的父亲是斯丹。”

但是对于卡尔来说实在无法接受这样的事实，卡尔跑出去后丽雅拉也追了出去。在丽雅拉的开导下，卡尔终于鼓起了面对现实的勇气。突然，一只飞行龙出现并袭击了王宫，赶回大厅后遇到了一个叫萨布挪克的家伙，解决掉他后冲进接见大厅，但还是晚了一步——武多罗王已经被巴尔巴多斯打伤了。那家伙冷笑着离开后，爱尔蕾茵再次出现了，原来她就是幕后主使，表明自己的真实目的后，她以丽雅拉过于软弱为由企图将丽雅拉送回她来的地方，而其他三人为了救丽雅拉也冲入了空间移动魔法中。

[艾古利缇]

卡尔醒来后发现只有他与丽雅拉两人，罗尼和朱塔斯想必是被移动到其他地方去了。进入［艾古利缇］后卡尔发觉有些奇怪，丽雅拉这才告诉他这里是十年后的世界，是一个真正有神存在的世界。之后进入神殿参加“出产式”，结束后，少女娜娜莉登场了，而罗尼和朱塔斯现在就在她所住的村子里，之后从［艾古利缇］港乘船出发。在船上甲板二层找到丽雅拉并得知，她就是这个时代的人。

热河[ヒートリバー]

离开［切利库（チェリク）］村后向西行到达［热河］，但此时河水上涨已经淹没了吊桥，向北绕过水流，在下一场景中要注意利用突起的岩石躲避山岩放出的热浪。到达水源尽头后发现是岩石堵住了泉眼，搬开岩石后有一场BOSS战。

理想之村[ホープタウン]

找到罗尼和朱塔斯后在墓地看到了娜娜莉，她正在和坟墓中的弟弟说着今天发生的事情……从长屋离开后到娜娜莉的家中。吃饭时朱塔斯问起丽雅拉回去的方法，虽然丽雅拉也具有时空转移的能力，但是需要大量的镜片作为能量源，而娜娜莉则告诉大家曾听说在［卡尔比奥拉（カルビオラ）］有很大的镜片，于是众人决定动身前往。

圣地——卡尔比奥拉[カルビオラ]

在半途通过的山中有一间特殊的房间，需要按照门上的数字踩亮相应的灯才可以通过，兰：5；绿：3；红：1。通过山后继续北行。

到达［卡尔比奥拉］后在圣堂中对中间的镜片使用“Sリング”就可以打开密室门，而进去后就会遇到真正存在的神——福尔托娜，而丽雅拉的身份之谜也在这个时候揭开了……

卡尔：“等一下，丽雅拉！两名圣女引导人们等等这些到底是怎么回事？”

丽雅拉：“那是……”

福尔托娜：“两名圣女是我的代理者，是为拯救与引导人们而存在的。”

卡尔：“神的……代理！？”

福尔托娜：“想要被拯救的人们的理想就是令我还有两名圣女存在的理由。一个是爱尔蕾茵，而另一个人就是站在那里的丽雅拉。两人所选择的路虽然不同，但都是为了拯救人们而开始了她们各自的旅程。”

罗尼：“那么、那么！爱尔蕾茵所做的事情就是拯救人们吗！？”

卡尔：“那是……骗人的！因为那家伙不是让巴尔巴多斯去袭击了武多罗王还夺走了镜片吗！？”

福尔托娜：“爱尔蕾茵也许认为结果会与拯救人们有关吧。”

卡尔：“那……不是的！毕竟，现在武多罗王不是受到伤害了吗！”

福尔托娜：“错了？为什么会那么想呢？看到［艾古利绲］村了吧？人们安全而又舒适地在城镇里幸福的生活着。”

娜娜莉：“的确，什么都不知道的话也算是一种幸福吧。但是……夺走父母的孩子也算是幸福吗？没有生存的真实感真的是幸福吗？”

卡尔：“对！果然是错的！福尔托娜和爱尔蕾茵太奇怪了。丽雅拉也那样想吧？说呀！那完全不是幸福！你怎么了，丽雅拉！怎么不说话啊！”

丽雅拉：“我也……”

卡尔：“唉！？”

丽雅拉：“我也认为爱尔蕾茵是错的。可是爱尔蕾茵有力量！因为她才使得有感到幸福的人存在。但是，我什么力量也没有！也没有所谓的英雄！无法让一个人感到幸福不说，我连如何才能得到让人幸福的力量也不知道！”



卡尔：“没有那样的事！因为丽雅拉有很强的力量……”

丽雅拉：“不要再说了！如果你什么都不知道就不要说那些不负责任的话！”

卡尔：“不知道……我那是！”

丽雅拉：“你什么都不知道！赋予的沉重的使命也是，什么是真正的力量也是！”

卡尔：“不是的！”

丽雅拉：“你不知道的！因为你既不是圣女也不是英雄！”

卡尔：“……！”

丽雅拉：“……福尔托娜，请准我们回到十年前的时代吧。”

福尔托娜：“好的，去吧，我的圣女。我会为你祈求幸运，全部结束后再见吧，丽雅拉。”

［哈迪尔贝尔格］

回到十年前的世界后首先去接见大厅找武多罗王，进入王座后的房间发现镜片全部不见了，之后回王宫客室休息。翌日醒来后发现丽雅拉独自离开了，再去见武多罗王。

［地上军处点迹地］

由于丽雅拉是利用魔法行动的，众人决定先去寻找飞空艇。迷宫内有四个封印，地之封印要在入口左侧可以补给的房子内拔取植物后种在院内长草的土地上；水之封印需要利用”Sリング”将迷宫内的一块水晶打碎；地之封印首先要找到木炭，之后将其放在壁炉中点燃（利用”Sリング”）；最后的风之封印只要将有封印的房间内的石像搬到墙上有翅膀的位置就可以解开，进入打开的楼梯后就可以找到飞空艇了。

［艾古利绲］

抵达后进入大圣堂击退爱尔蕾茵并救回丽雅拉。两个人紧紧的拥抱在了一起，镜片发出红色的光芒，丽雅拉知道，她的英雄就是卡尔。之后就要原路返回乘坐飞空艇去追击飞行龙。

［飞行龙］



要进入飞行龙的动力室必须破坏四个控制器，站在控制器前使用菲利亚交给卡尔的“Sスコープ”后按○键就可以破坏了。四个控制器分别是左侧的房间内，要小心落入消化液之中，失败三次的话娜娜莉便会帮你过去；右侧房间内使用“Sスコープ”后对静止的一个细胞使用“Sリング”后进入里面的房间；记录点右侧的电梯下至下层，灵活些运用绳梯就能通过；最后一个要利用记录点下放的传送点到飞行龙外后上另一个传送点。

进入飞行龙的动力室后再次遇到了嘉布，高傲的他召唤出一只怪兽后便离开了。做掉怪兽后要在十分钟内脱出飞行龙，出口就在倒腾绳梯的房间内，电梯旁的开关是辅助电源开关，使用“Sスコープ”后调查即可，而隐藏的出口就在控制器门的右侧，同样需要利用“Sスコープ”才能发现。众人脱出后飞行龙坠入了海中，但是强大的能量场却将飞空艇也卷入了其中。

当众人再次醒来的时候已经身处一个海岸洞穴之中了，出洞后首先映入眼帘的竟然是天地战争时的空中都市！

苍天都市·瓦恩届罗
［ヴァンジエロ］

进入城中后卡尔等人装做失忆四处打探消息，这里的每个人都需要依靠头上的镜片的力量才能生存下去，并且无法在外界的环境中生存。其实这里还是原来的时代，但是爱尔蕾茵回到过去更改了世界的历史。

［未开之森］

在森林需要利用“Sリング”将枯草烧掉才能继续前进，而深处无法点燃的毒草需要用狼的牙齿来点燃，之后返回有泉水的场景去抓狼。泉水边的石头是可以搬开的，利用“Sスコープ”调查无草的地面可以设置陷坑，取到5个牙齿后便可以去纵火了。

黄昏都市·雷阿路塔
［レアルタ］

在［红莲都市·斯柏兰恰（スペランツァ）］



最内部见到世界地图后就可以前往下一个城镇［雷阿路塔］了，其实那个地理位置就是［哈迪尔贝尔格］。

抵达后向治疗室内的老妇交谈得知，这里被称为英雄的竟然是巴尔巴多斯！？在城内部中央的奇怪装置的下面闪光处使用“Sスコープ”，进入后调查放映机就会看到爱尔蕾茵所更改了的历史。

空中都市·代库罗福托
［ダイクロフト］

沿黄昏都市正北的山道上山顶就能找到［光之寺（光のほこら）］，利用这里的传送点前往［空中都市·代库罗福托］，解决掉爱尔蕾茵的追随者丹塔利昂后继续前进终于找到了爱尔蕾茵。她说完那对“幸福”扭曲了概念后又说出了朱塔斯的真正身份--在神之眼骚乱中背叛了斯丹等人的里昂·玛格纳斯。之后她便趁众人惊讶的时候发动了魔法……

丽雅拉：”呜……这、这是……！”

爱尔蕾茵：“终于醒来了，对新世界的感想如何啊？”

丽雅拉：“爱尔蕾茵！你到底干了什么！？”

爱尔蕾茵：“我来为你解释一下好了，他们因为福尔托娜的力量，仅仅是在做梦而已。现实中不可能的事情在梦中可以成为现实，不会感到痛苦，这才是神的愿望，这才是完全的幸福。”

丽雅拉：“在梦中变的幸福了又有什么意义！？”

爱尔蕾茵：“有意义，因为他们永远不会从梦中醒来。不会醒来的梦与现实相同，并且在永远的梦中幸福也是永远……这才是引导人们幸福的唯一也是绝对的方法。”

丽雅拉：“……不是的，绝对不是那样的！卡尔他们在哪！？大家到底都在哪！？”

爱尔蕾茵：“他们也永远地在梦中了，你的声音再也无法传到他们那里了，已经没有回应你的声音的人了，你的使命也结束了。”

丽雅拉：“没有结束！卡尔一定会回应我的声音的！所以……！”

爱尔蕾茵：“没用的，他从进入精神世界起就不会再醒来了，没有人能舍弃永远的幸福，人就是如此软弱，神与神的拯救都是必要的。”

丽雅拉：“不，我相信！我相信人是坚强的！我相信卡尔他们！”

爱尔蕾茵：“即使能醒过来，等待你们的也只有悲剧，为什么你还要让自己继续痛苦下去？”

丽雅拉：“见到你创造的世界后，我曾想，如果这是人们所希望的幸福的话，我的使命就会结束了，从使命中解放出来，这样的话就可以和卡尔一直在一起了，但那是错的，就算有什么结果在等待，经历了前进的过程才有人的幸福，他是这样说的，所以，我也和卡尔一起去，就算有怎样的结果等着也好，因为，我想和卡尔在一起……因为，我爱卡尔！”

说完，丽雅拉被一阵白光包围，消失了。

爱尔蕾茵：“愚蠢，为了那个爱去涂增痛苦吧……”

当丽雅拉发现的时候自己已经身处［库雷丝塔］村了，前往孤儿院后见到了幼时的卡尔，原来这里是卡尔梦中的世界。丽雅拉用心的呼唤终于使卡尔醒了过来，而罗尼也随之醒了过来，这时巴尔巴多斯出现，并且一斧将斯丹砍倒，此时卡尔才知道自己为什么总是会做这个梦，因为父亲并不像妈妈所说的一般去旅行了，而是……“……哈……没……没关系的……我一点……一点也不难过……因为……因为罗尼……还一直和我在……和我在一起……所以我……”

转眼间，三人来到了梦中世界的［理想之村］，这显然是在娜娜莉的梦中，而她也沉浸在和弟弟露的生活中不愿醒来。带着她进入墓地，看着弟弟的墓碑，听着罗尼的呼唤，终于醒来的娜娜莉却要再次看着弟弟从自己眼前永远的消失……

“……其实……我已经很满足了……能够梦到和露在一起生活……我真的很满足了……真的……我……我……哇啊啊啊啊啊啊啊……”

最后，几人来到了朱塔斯的梦中，再次见到了朱塔斯……不、应该说是里昂·玛格纳斯与四英雄的最后一战，之后爱尔蕾茵出现，由于伙伴们对朱塔斯的信任，他也从梦中醒了过来。

终于，五个人一起回到了现实世界并且利用天空城内大量镜片的力量回到了天地战争时代。

［地上军处点］

众人醒来不久便遇上了一个奇怪的少女，而她就是飞空艇的设计者哈露尔多博士。在处点最内部的会议室接受任务后向东部的［物资保管所］出发。进入保管所内部需要找齐三把高等级钥匙，第一把高等级钥匙需要用三把低等级钥匙交换。得到物资后返回并去里多拉报告。之后先到卡雷尔（カーレル）的房间休息，翌日到格纳库与迪穆罗斯交谈就可以乘飞空艇向空中都市出发了。

与迪穆罗斯等人分开后沿另一条路前进，利用“Sスコープ”可以看到敌人的视觉范围。汇合后哈露尔多开始停止空中都市的机能，众人要在5分钟之内挡住不断来袭的敌人。任务完成后按照原路脱出。回到［地上军处点］后先将哈露尔多送至［物资保管所］，返回处点再次去找迪穆罗斯就会收到巴尔巴多斯的挑战书，地点是在［スパイラルケイブ］。前往后会有一场BOSS战，之后巴尔巴多斯出现了，并且利用魔法使众人的身体无法行动，关键时刻，迪穆罗斯手持仍然在实验阶段的智剑索蒂昂将卡尔等人救出。

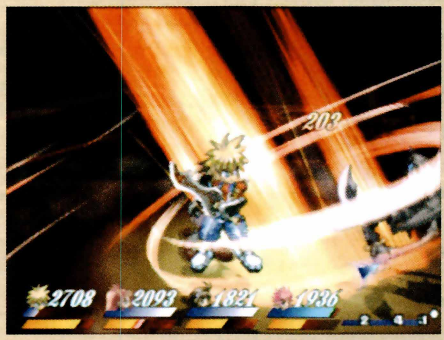
回到处点后得知，索蒂昂的研究已经全部完成，正在众人激动的时候，朱塔斯却说出了一件未被记载的事情——哈露尔多的哥哥卡雷尔为了打倒米古兰多而与他同归于尽了，为了历史不被改变，众人也只有……

［代库罗福托］

之后，地上军的总攻“代库罗福托突入战”开始了，与迪穆罗斯等人分开后向通往控制室的电梯方向前进，等电梯需要四分钟时间，是不是欺负敌人各位自己决定吧。

到达控制室后，巴尔巴多斯早已等在这里了，将他击败后他说会在“神之眼”等着卡尔，那个时代正是卡尔的父母斯丹和鲁迪奋战的时代。

丽雅拉利用镜片的力量带众人一同来到了“神之眼”骚动的年代，刚刚进入［代库罗福托］卡尔便见到救世四英雄被敌人前后夹击，这一次，卡尔拯救了自己的父亲……击退巴尔巴多斯后前往“神





之眼”的场景。四英雄将索蒂昂插入“神之眼”后便离去了，但是卡尔发现此时的“神之眼”并没有被完全破坏，还欠缺最后一把智剑——索蒂昂·沙尔迪艾，朱塔斯的……不，里昂·玛格纳斯所拥有的智剑，这时巴尔巴多斯再次出现，并且开始他最后的一战……

巴尔巴多斯在狂笑中倒下了，索蒂昂·沙尔迪艾亦插入了”神之眼”之中，封印的完成意味着一切都结束了。

［哈迪尔贝尔格］

回来后，武多罗王对卡尔所做的一切赞赏有佳，但是卡尔似乎最近太过劳累了，在客房倒头大睡起来。翌日卡尔和丽雅拉约会的时候天空突然变成了红色，哈露尔多的机器人分析后得出的结论是：这个世界的未来正在逐渐消失！能这样做而且会这样做的只有一个人，爱尔蕾茵。确定她所处的时代后向［地上军处点迹地］出发，利用飞空艇前往十年后的时代。到达处点的格纳库找到飞空艇，但是在出发前丽雅拉突然要卡尔发誓无论如何都要阻止爱尔蕾茵。

［卡尔比奥拉］

首先前往［斯多雷拉依滋］大神殿，从守卫那里得知爱尔蕾茵现在［卡尔比奥拉］，接着乘飞空艇前往圣地。在胜地中的网可以利用“Sリング”烧毁，进入重生之门后按照暗、罚、罪、死的顺序点燃每个祭坛的烛台，对中心出现的钟使用“Sリング”就可以继续前进了。

在圣地的深处找到了爱尔蕾茵，而她也说出了她的最终目的——利用星球间碰撞产生的巨大能量使神降临这个世界。正在卡尔要与他殊死一斗的时候，她却说出了另一件事情……

“我和丽雅拉就是神，圣女就是神所生下，代替神履行神职的化身，也就是说，如果杀死神的话丽雅拉也会死。”

这一瞬间的冲击对于卡尔而言并不次于父亲的死给他带来的冲击。随后，卡尔踏上了向救世四英雄寻求答案的道路……当卡尔也寻求到了他所需要的答案后，飞空艇的整备工作也完成了，接下来就是最后的战斗了。

［神之卵］

首先去上层右侧的房间，这个房间只要利用“Sリング”更改同色地板的方向就可以。左侧的变大变小的房间中稍微麻烦一点，要先变大将内部断毁的通路破坏并开启左侧的开关，之后缩小从通道中通过开启紫色的镜片以及下方的开关。

在下一层伙伴们一对一的战斗结束后在记忆点



附近的魔法阵中发动丽雅拉的力量，就可以打开深入的通路。

在神之卵的最下层找到爱尔蕾茵，已经不需要再多说些什么了……

DESTINY

卡尔的剑砍了下去，丽雅拉的灵魂穿过卡尔的身体，交接的一刻，两人的痛苦、无助、寂寞还有悲伤全部交织在一起……

但是每个人都知道，当他们再次相见的时候，交织在一起的只有对彼此的爱……以及永无止境的宿命……

部分料理资料

本作中的料理依然很方便，用一句话来形容《传说》系列中的料理系统，应该是"价格便宜量又足"了吧，要是再要硬加上一句……"工薪阶层的首选"应该比较合适的。可惜，明人愚笨，只收集到了这几种料理的烹调方法……(^_^b)

料理	食材	效果	入手方法
ハンバーガ	すじにく、ブレッド、レタス	ＨＰ小回复	［库雷丝塔（クレスタ）］酒店一层
スイートパフェ	キウイ、バナナ、リンゴ、ミルク	ＴＰ小回复、毒状态回复	入手方法：［塔里尔谢多（ダリルシェイド）］酒店
ペスカトーレ	パスタ、イカ、エビ、トマト	特技效果增加	［艾古利缇（アイグレッテ）］食材屋
オムライス	ライス、タマゴ、タマネギ	ＴＰ小回复	［丽奈（リーネ）］村食材屋
リゾット	ライス、ニンジン、タマネギ、キャベツ、チーズ	ＨＰ小回复、水属性上升	［挪依修塔特（ノイシュタット）］杂货店&食材屋
チーズケーキ	チーズ、タマゴ、ミルク、ヨーグルト	ＨＰ小回复、战斗不能状态回复	［奥贝隆社废弃矿坑（オベロン社废坑）］中宝箱
ロールキャベツ	すじにく、キャベツ、タマゴ	ＨＰ小回复、钝足回复	［斯挪福利亚（スノーフリア）］酒店
ジャムトースト	ブレッド、キウイ	魔法效果上升	［哈迪尔贝尔格（ハイデルベルグ）］食材屋
ミートローフ	すじにく、タマネギ、チーズ、ミルク、タマゴ	？？？	未来的［艾古利缇（アイグレッテ）］酒店：将材料交给シェフ
ナポリタン	パスタ、トマト、すじにく	？？？	未来的［艾古利缇（アイグレッテ）］
海鲜カレ	イカ、ライス、エビ、ジャガイモ、タマネギ、リンゴ	ＨＰ、ＴＰ中回复	未来的［切利库（チェリク）］村杂货食材屋旁边的民家：6850ガルド购买
フルーツジュース	キウイ、イチゴ、レモン	攻击力上升	未来的［切利库（チェリク）］村酒店一层
ステーキ	ジャガイモ、ニンジン、バター、すじにく	HP小回复、衰弱耐性ＵＰ	未来的［理想之村（ホープタウン）］的酒店

就整体而言，称号系统在游戏中发挥出的功效不能完全令人满意，尽管使用不同的称号会多少影响角色能力值，但大多还是弊大于利。有些称号入手的条件比较苛刻，幸好二周目中依然可以继承一周目中早已入手的道具和称号，不然想要收集全部称号可真的费劲了。

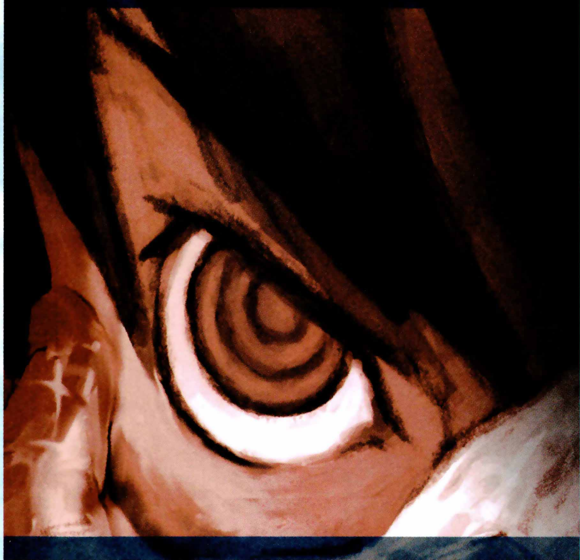




部分称号入手方法

称号	入手方法	效果
卡尔		
みならいけんし	最初拥有	——
剣士	地下水路脱出后回［库雷丝塔（クレスタ）］村获得	攻击+1.5、命中−0.5
デュナミスファミリ	孤儿院桥前与罗尼交谈后获得	防御+1.0、攻击−1.5
寝ぼすけ	被鲁迪叫醒后获得	知性−0.5、回避+0.5
英雄志愿	遇到朱塔斯后获得	知性+0.5、ＴＰ−0.5
英雄に违いない！	打倒フォルネウス后与船长交谈获得	攻击+1.5、ＴＰ减轻−0.5
マーボーカレー大好き君	在莉莉斯吃过マーボーカレー后获得	最大ＨＰ+8.0、クリティカル−0.5
スタンの息子	武多罗王接见后获得	咏唱速度+0.5、ＴＰ回复−0.5
ナイスウェイタ	通过［艾古利缇（アイグレッテ）］酒店的初级送饭游戏获得	回避+0.5、ＴＰ回复−0.5
丽雅拉		
不思议な少女	最初拥有	——
英雄探求者	最初拥有	攻击+0.5、知性−0.5
奇迹の少女	使定期船飞起后获得	知性+1.0、最大ＨＰ−16.0
圣女さまだ！	打倒フォルネウス后与船长交谈获得	攻击+1.5、ＴＰ减轻−0.5
美白の天使	最初拥有	ＴＰ回复+1.0、回复−1.0
スマイルウェイトレス	通过［艾古利缇（アイグレッテ）］酒店的初级送饭游戏获得	回避+0.5、ＴＰ回复−0.5
罗尼		
神团护卫兵	最初拥有	——
いい兄贵	回到［库雷丝塔（クレスタ）］村后获得	知性+0.5、TP回复−0.5
つむじ风のロニ	与［库雷丝塔（クレスタ）］村的"めくりのジョー"交谈后获得	回避+0.5、知性−0.5
さすらい战士	遇到朱塔斯后获得	最大ＨＰ+8.0、防御−1.0
英雄以外にありえない！	打倒フォルネウス后与船长交谈获得	攻击+1.5、ＴＰ减轻−0.5
グッドウェイタ	通过［艾古利缇（アイグレッテ）］酒店的初级送饭游戏获得	回避+0.5、ＴＰ回复−0.5
千战士	エンカウント1000次以上获得	回避+0.5、防御−1.0
朱塔斯		
假面の剣士	最初拥有	——
?????	最初拥有	攻击+1.5、命中−0.5
ニヒリスト	最初拥有	クリティカル+0.5、命中−0.5
英雄と呼ばせてくれ！	打倒フォルネウス后与船长交谈获得	攻击+1.5、ＴＰ减轻−1.5
Ｓリング解说者	得到ソーサラーリング时获得	知性+0.5、攻击−1.5
クールウェイタ	通过［艾古利缇（アイグレッテ）］酒店的初级送饭游戏获得	回避+0.5、ＴＰ回复−0.5
全员共通的称号		
アレンジシェフ	［？レシピ］、［＋レシピ］累计四种以上时获得	クリティカル+1.0、最大−16.0
ひと味违いすぎシェフ	［？レシピ］累计六种以上时获得	クリティカル+2.0、命中−1.0、回避−1.0
さすらい包丁	收集齐包子类的料理后到［哈迪尔贝尔格（ハイデルベルグ）］与料理人交谈获得	命中+0.5、攻击+1.5、ＳＰ减轻−1.0
ビッグ富豪	所持资金超过百万后到［哈迪尔贝尔格（ハイデルベルグ）］与"财务大臣"交谈后获得	ＳＰ减轻+0.5、ＴＰ减轻+0.5、ＴＰ回复+0.5、最大ＨＰ−24.0
清贫一直线	所持资金低于1000时到［哈迪尔贝尔格（ハイデルベルグ）］与"财务大臣"交谈后获得	回避+0.5、防御−1.0
チャンピオン	斗技场个人战得胜后获得	ＳＰ减轻+0.5、ＴＰ减轻+0.5、知性−1.0
タッグチャンピオン	斗技场组队战得胜后获得	回避+1.0、ＳＰ回复−0.5、ＴＰ回复−0.5
コンボハンタ	50连击以上打倒敌人后获得	命中+1.0、攻击−4.0
コンボマスタ	100连击以上打倒敌人后获得	命中+2.0、攻击−6.0
自认ビギナ	从地下水路回到［库雷丝塔（クレスタ）］村与战士交谈，顺序选择［つらい］、［はい］、［はい］后获得	防御+2.0、攻击−3.0
战神	战斗胜利评价グレード等级600次以上获得	防御+1.0、回避+0.5、ＴＰ回复−0.5、ＴＰ减轻−0.5
斗神	［HARD］等级战斗累计1600次以上获得	防御+3.0、回避+1.0、ＳＰ减轻+1.0、ＳＰ回复−1.0
御乱神	［MANIA］等级战斗累计6400次以上获得	防御+4.0、回避+2.0、攻击−3.0、知性−1.0

文/铁杆合作组：星川明人



火炎的气息V

——龙战士——

编者按：火炎的气息系列一直就是CAPCOM从未放手的也是唯一的正统系列RPG，虽然他没有同宗的生化系列和街霸系列那么让人津津乐道，但因为其独特的系统和清新的风格而拥有了一群固定的拥戴者，星尘大海在这里给出本系列最新作的完美流程攻略，希望对该系列的FANS及广大初心者有所帮助。

BREATH OF FIRE V DRAGON QUARTER ブレス オブ ファイア V ドラゴンクォーター

PS2			
厂商：CAPCOM		发售日：2002.11.14	
类型：RPG	价格：6800日元	其他：——	











系统指南

今次的新作还真是“新作”啊，连作者首次进入游戏都楞了半天才缓过来，总的来讲就是生化的场景系统和樱大战的战斗系统合体，看来CAPCOM继魔颤和鬼武者后又把生化公式拿来套用了，而且顺便还带了个SEGA，叫人绝倒。用CAPCOM官方的名词讲就是SOL系统、PETS系统及APS系统。说白了就是GAMEOVER后可提档重来，爆机后可接续存档，并且不管怎样角色的装备技能都不丢。迷宫中敌人可见且能用道具回避或攻击。战斗中的APS系统则不必多讲了（为樱大战默哀中）。

关于存盘

本次火炎的气息引入了生化的存盘模式，且只有一个存盘位，一个中断位，要命的设计啊，个人认为是绝对败笔。只有那个菜单中的GIVEUP选项还比较体贴玩家，由于SOL系统的存在，故而可以在迷宫中不断GIVEUP然后取档练级，“施吾罗德大法万岁”。

关于技能

各角色的技能将会在游戏中逐渐得到，方法多种，如武器上自带，在迷宫中打完敌人后以道具形式获得，在战斗中用技能偷得，或从需要钥匙打开的箱子中取得，而钥匙则要在打败地域BOSS后得到。

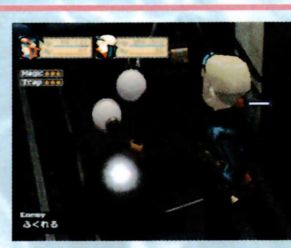
关于龙变身

我们再来讲讲系列的卖点“龙变身”系统，由于本作引入了D值系统，就是右上角的红字，一旦D值为100%则会GAMEOVER，且要注意的是随着剧情开展D值会不断上升，故而龙变身前就得三思了。且要时刻考虑重复行走的回数，因为了他们也会增加D值。

关于经验点

最后讲讲系列的卖点“龙变身”系统，由战斗得到的经验点分为个人和全体，全体经验点可由玩家自由分配，这样就可以在BOSS战前给将要升级的角色提升能力先，体贴的设计。

操作详解



L1 L2——切换辅助道具有毒蘑菇，肉块，爆弹，火焰爆弹等。

R1——更换在场景中的角色。

R2——场景中为使用角色在场景中的技能，龙为冲刺躲敌(耗D值，不推荐)，妮娜为吸收集中道具，玲为远程狙击瞄准。

○键在场景中的功能是——龙为以剑削敌，妮娜为举杖吸收场景内道具，玲为射击敌人。□键在场景中的功能为使用辅助道具，按住方向键“上”再按□为扔出辅助道具。△键在场景中的功能为看地图。

○ △ □和×——分别为战斗中的出招表选择及取消键，战斗中按住L2再按○为收回战场上道具，按△为使用辅助道具，按□为逃跑。战斗中SELECT键按下后可选择角色行动顺序及察看战斗地形，START键按下后为决定是否逃跑，跑的话会丢10%的钱和这场战斗的经验点。

⇨ 攻略正体

主角“龙”是一名地底区域的警卫兵，这天他接到通知去队长的办公室，于是龙找到同伴拜修来到队长办公室，队长向他们说明了今次的任务是去“生化？公社”护送一车极秘物资，而后在走出办公室时拜修会叫你先走他自己却留在办公室中了，姑且不理他先去地下吧。

在地下有许多电话机，那儿可以存档，然后往左下走会到一个街区，在这里购置一些回复药后去右下的车站(由于本游戏无旅馆住宿回复故而回复药显得非常重要)，在车站大家寒暄了几句就出发了，拜修的各种能力比龙强好多，在进入战斗后用他来作肉盾挺好，但鉴于其不是主角的永久同伴，共同经验点就全给龙吧，说明书上不是四个人站一起吗？CAPCOM又骗我。由于战斗比较讲究战术性，同样一场战斗你可能会有胜有败，故而每场战斗都要小心应付，多多动脑，在战斗中多用连续技是加强攻击力的关键，因为连击数越高攻击力越大。要



注意的一点就是如果你的场景攻击（龙的剑劈和玲的射击）能将敌人消灭的话，就不必进入战斗画面了。还有就是得到的全是问号的道具是得鉴定才可知道是什么的，故而一定别以为是垃圾就丢了。在一个个屋子里乱窜一定要小心天花板上和躲在阴暗处的敌人。因为只要是敌人先接触你的话它一定会先攻击你，如果它们也发动连击的话有可能会对你造成一击必杀，队伍全灭！！所以一定要做到步步为营，将敌人绝对的全歼，因为消灭地域BOSS后是会有开蓝色箱子的钥匙的，里面是一些珍贵道具和技能，故而多多战斗绝对不是坏事。走到一定程度会发生剧情．此时主角脑中会出现巨龙的身影。被拜修叫醒后发现自己躺在地上，进入前面的门就见到了真正的巨龙……的尸体，不过还是让主角感到十分震撼（其实是笔者感到震撼），从左边的门出去就会到达车站，看到所需保护的运送列车已经开动了，龙和拜修赶紧一跃而上。

在路途上，两人闲聊起来，正在无所事事间忽然在和自己平行的车轨上出现了骑着怪兽的袭击者．在一场激烈的射击战后袭击者不知去向，正在疑惑间列车的正前方那位大姐（哥）拿着火箭炮出现了．接下来就是车毁人……消失。只有拜修抓住了铁轨幸免于难，不愧为比主角强的角色啊。

在幽深的峡谷下方，我们的主角龙奇迹般的活了下来，注意一定要在此记录一下，因为各位即将迎来一场BOSS战，而且女主角妮娜也出现了，不过是被提出来的，在BOSS战中小心敌人的蓄力加POWER，尽量积蓄行动点数迅速在几回合内搞定它。在激烈战斗之后妮娜加入。看看小姑娘的样子



就知道是魔法师，有了她之后战斗轻松不少，难怪大家说：“每个成功RPG主角后面都有一个强悍的魔法师”。再走下去就看到了第三角色玲，一番实力相当的对峙后玲摘下了她的面具，又一个美女加入，难怪大家说：“每个成功RPG主角后面都有一群美丽的女配角”。玲加入后战斗难度也随之升级，一番苦战后可再次回到车战，这时拜修出场，他要抓走妮娜，且无情的重伤了龙，于是龙变身系统发



动！！变身后的龙实力超强，瞬间灭掉了拜修。

一干人等接着来到了故事开始的那个街区，此时会发现原来待在往下去入口的那个小兵站开了，再次前往地下。但是很快就知道地下的路口处需要ID卡才可进入，无法前行后就只有退回原地了，这时发现这里的民众都倒下了，再一看居然有三个警卫兵在施放一罐毒气，怒火中烧的主角一行立刻冲了上去，激战之后龙想独自去关掉阀门，但是却终“废逮”——

在妮娜圣洁的光辉中龙终于醒了，原来妮娜用身体吸收了所有的毒气（空气净化器？）。得到ID卡后继续在迷宫中行走，由于迷宫较少分歧，且有地图辅助，这里就不累述了。要注意的就是敌人强了很多，且出现方式古怪，大家小心了，还有要提一下的就是由于有属性相克一说，所以应给妮娜装备多种属性的魔杖，否则后果会很惨啊。这里给出相克关系：水克火，电克水，火克电，大家斟酌使用



吧。

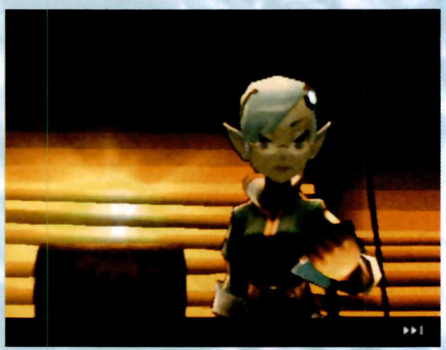
大家来到了冰结废道，由于此处的敌人多用电性攻击，故推荐大家装备抗电道具。走到冰结废道的尽头会有三场艰巨的BOSS战，在此之前应多多GIVEUP来练级，BOSS战中的第一场只要注意回复可轻松获胜，第二场的大机器人很难缠，KICK掉它后（HP为0时）过两回合它会自爆，这时要将大家移到越远越好，用玲来射掉它在自爆前吐出来的移动炮即可。第三战那位队长大人亲自上场，让龙上去肉搏，两位女士殿后，时刻保持主角的HP满值就可防止被秒杀（不过之前得到的加HP及防御的道具一定要全给龙加）。苦战后龙已筋疲力尽，拜修见势不妙就溜了。捡起队长留下的紫音剑（二周目为紫音剑+1，三周目为紫音剑+2）继续前进。在第二工业区会见到来追杀主角的三人众之一，以龙为肉盾吸引火力，以妮娜为主力用魔法歼之。之后得到新的ID卡，这样主角一行就可以继续出发了，而后分别在第二工业区2F和第二工业区3F会见到另两名追杀者，用同样方法灭之。在最顶层遇见了这三个手下败将，这时他们居然合体来攻，而且合成



体有三人所有的招式，有了前几次对付他们的经验现在就轻松多了，以标准打法通过。

BOSS战后来到一处街道，真有看到打字机和道具箱的感觉啊。存档后继续行进，这时值得提一提的是出现的不死系怪物及可变属性的三头兽。不死系怪物难缠且多，但其实只要打掉他们灵魂的寄宿体就可——就是与众不同的那些小个体生物。可变属性的三头兽需要妮娜用各种属性的魔法对应克之，或用龙和玲的对应属性剑、枪克之，总的来讲需要大家对属性相克系统要相当熟才可轻松获胜。

出了迷宫就来到了反叛军的大本营，这时妮娜再也支持不住倒在地上，受到了反叛军的救助后龙也可以进行唯一的一次脱离同伴行动，在获得了反叛军头目的认可后龙就可以休息了。晚上玲来找龙，刚聊了几句就听到妮娜的呼叫，此时进入本游戏首次也是唯一的一次救出战，妮娜不能使用魔法，只能移动，而且HP为0就GAMEOVER，但其实毫无





难度也无意义可言，妮娜移到离敌人远远的就可，消灭了几个杂兵后会来两个小BOSS，一个会给自己加速到MAX，另一个的魔法攻击距离暴远。此时应用龙挡在内外房间交界的小门处堵住他们，然后用标准阵型可轻松灭之。小BOSS战后反叛军首领闻讯赶来解释了一切，消除了误会后他给了主角一把“M—KEY”，并告诉他们要将妮娜带出地面需要再找三把类似的钥匙，背负着反叛军的祝福和期望，主角一行人再次上路了。

在迷宫中穿过一些简单的敌人封锁线，主角在一个平台上见到了半变身的拜修，由于其左手的攻击会对变身的龙造成重创，所以此战切记勿用龙变身。而且此战很能体现连击的重要性，因为拜修的攻击力极高，迅速将其歼灭是要点所在，由于其招数都为近身攻击，用魔法阵摆放也很有效，但那就



是持久战了，较艰苦的一战。击败拜修后他会掉下平台，而且他的左手诡异地插进了自己的右胸，看来是死定了。

龙的意志在燃烧，现在已经是到了只能前行的地步了，补充满回复药后继续前行，经过充满怪物的迷宫后来到了在剧情中多次出现过的桌球室，强敌迪莫奈多登场，这一战最可体现连续技的重要性，因为迪莫奈多拥有绝对防御壁（EVA？AT FIELD？我倒），但我们的主角没有机师们的“挑拨”又无“奇迹”，所以只有用连击先削其防御壁，再削其真身的HP将其击败了，鏖战后可得“D—KEY”。

通过这个屋子里的传送点可进入本游戏的最后一个大迷宫，杂兵们当然强的可怕，最要命的是如果你没有记录卡的话就只能看着一个又一个的电话机兴叹了，再加上“万一”你一不小心GAMEOVER的话，你就哭去吧。所以在之前的战斗中留有一两块记录卡是很重要的。

再此迷宫中有两条路线对应两个不同场景的BOSS战，一个是存在于异空间的屋子，一个是广阔的大厅，但BOSS都是魔女奥鲁丹西亚，在前一个场景中地面会因为魔女的作用部分区域会呈现不同颜色，红色为加重魔法伤害，绿色为回复全部



HP，注意地形的同时慢慢逼近她，再用三人轮番集中攻击即可获胜。在后一个场景中由于大厅非常的广阔，魔女会带着一只不惧伤害的异兽，且魔女本身会不断逃跑，所以需要三位角色将她团团围住，防止她开溜并用异兽攻击你。只要每次将龙调到异兽攻击范围内吸引它的火力，它就会主动去攻击龙了，多耗几个回合胜利不是问题。在这里再次一提的是魔女也有绝对防御壁，连击依然很重要，战胜魔女后得到“H—KEY”。

通过场景中的传送点不断前行，因为一路上没有值得一提的难点，故在此不表了。接下来可遇到可隐身的BOSS吉斯依特，由于其处于隐形状态，要想将其击败，就得用妮娜的魔法阵加龙变身。因为魔法阵一旦BOSS踩上可将其打出原形，此时用龙变身上去在他隐形前迅速攻击如此反复可将其击败。击败该BOSS三个开启通往地面之门的钥匙就齐了，用三把钥匙开启三个小碑的锁，再用“M－KRY”开启大碑上的锁。通往最终战斗的门也同时开启了。其实听听音乐就知道离最终BOSS战不远了，存档（最后一次）、买卖道具，装备后出发。来到一个升降平台，启动后上升，缓缓上升的升降机给人不祥的预感（生化ＸＸ的感觉？），果然BOSS艾里欧出现，战斗居然还有回合限制，而且他还会分身攻击，加上一成不变的绝对防御壁，“难”就一个字。打法就是先主要进攻那两个分身，然后集中对付艾里欧的正体，由于此时艾里欧会先锁定再用爆炸魔法击毙某一特定角色而在魔法生效前有一咏唱时间，这将会持续几回合，这时就要集中攻击了，建议根据D值适当的使用龙变身，毕竟还有回合数摆着呢。本战由于艾里欧偏向进攻全体，所以我方人员应尽量分散排开躲避其全体攻击魔法，只要回复药和复活药够足，二十回合内还是可以搞定他的。

随着战斗的胜利，升降机也开到了尽头，而且也无法回头了，作最后的整备后向胜利前进吧(二周目在龙一行进门时会发生艾里欧被拜修所杀的SOL事件），最终战开始？什么？还是拜修？KICK他！不过如今的龙已今非昔比了，此战可轻松获胜，但想想CAPCOM的作风，那会有如此便宜的事？果然，拜修也学会了龙变身技能，于是两位龙之战士的对决真正开始了，只要大家没有在之前的各个BOSS战中滥用龙变身的话是可以在此战中轻松获胜的。因为一旦龙攻击了拜修一次后妮娜和玲的攻击才有效。加上龙变身的极高攻击力，兼之此战为实际意义上的最后一战，所有可以用上的辅助道具就都用上吧。（为了不影响大家在最终战的紧张情绪，秒杀拜修的无赖技法在此就不事先公开了）

苦战之后是永远的平静？NO，已经奄奄一息的拜修开始再变身，身体在龙的手中忽然飞起，变为一条巨龙，并向龙一行人展开了进攻，此时进入追尾视点，不要认为这条龙有多难打，其实这只不过是手动的过场交待罢了(又是一个死跑龙套的)。你只要按R2键再按△加十次攻击力到MAX，然后按住R2键再按住○键不放攻击(不要以为巨龙不会反击，只要几回合后他一开口，会喷掉你一万到两万的血，几个小时BOSS战心血全白费，笔者一周目遭遇此事时真是欲哭无泪啊)，D值暴涨到一定程度后剧情发生，龙与巨龙的惊“天”动地一战以龙的最终胜利告终。

真正的结局来到了，忽然的强光让人接受不了，看到妮娜终于走上了地面，龙缓缓的舒了一口气躺下，开启通往地面之门的英雄难道就这样死去？追求光明的意志化身就这样功亏一篑？主角，龙，向那一线天空伸出了自己的手。（通关详情请留意近期的电玩新势力）

后记

如果你觉得一周目爆机不够意思或对剧情不够了解的话可以借助SOL系统继续2，3……周目的游戏，除了角色在一周目的装备，道具和共同经验点得以保留外，还会在游戏中追加很多SOL事件，这会让大家对“火”的世界观有更深入的了解。此外游戏中的游戏：“共同体建设”也很有趣哦。

■文/星尘大海









这就是受管制的地下社会

1000年前，世界遇到了空前的大灾难。
人们逃入地下以求延续生命。
渐渐的人类忘却了地面生活并对天空产生了恐惧。
所有人都在闭塞的地下空间受到优生学阶级的束缚——。



屈从现状还是勇于探



SOL(Scenario OverLay)
加入与游戏风格相符的配乐、这个故事中的世界将全方位立体化的展现在大家面前。

PETS(Positive Encounter and Tactics System)
将游戏场景与战斗场景战略化连接的全新的操作系统。







就这样生存在这个世界。
就这样毫无乐趣的周而复始。
有些东西似乎我们并不知道。
究竟怎样才能得到幸福。
就算它存在于天空。
就算它遥不可及。

索未知？

为了拯救少女，为了探索世界，
少年向着天空进发——。



RPG中的崭新答案就在这里

BREATH OF FIRE V
DRAGON QUARTER
ブレス オブ ファイア V ドラゴンクォーター

2002.11.14发售
www.dragonquarter.com
PLAYSTATION2软件／RPG／标准价格6800日元
主题曲Castle.imitation by 鬼束千寻


绯茶子的
游戏动画
体验记
绯茶子
嗨，大家好，绯茶子又来啦！
写写写写写写写写写写写写…
嗯？
啊！
听见啦！
兴奋
挥动
现在的这首歌是动画片《星之卡比》的片头曲。
其实真要是说起来我还是更喜欢看动画呢。
出神
这部片子的内容是为了阻止使用恐怖结社的魔兽企图征
服布布布兰多的代代代大王，星之战士卡比出动了！♡
CBC.TBS周六
早上7点半播映
绯茶子真的非常喜欢卡比的拷贝能力。
顺带一提他拿剑的样子非常威武可爱♡
接下来是在动画和游戏中登场的角色大串联！！说着说着他们就来了——



这个娜比是绯茶子原创的哦

变身后的样子好帅哦




那就是剧场版口袋妖怪《水之都的守护神》！！
全国东宝剧场上映中
这次的故事舞台是水之都亚鲁托玛莱。
这里的守护神是传说中的小精灵拉提欧斯和拉提亚斯。他们守护的宝石心之滴被怪盗桑娜和利奥盯上了！
守护宝石？小智一行人大活跃？想看吗？这部片子的内容相当精彩！
喂—
绯茶子精灵球化大公开！
咕噜
咕噜
咕噜
片头的水上竞赛的画面非常有魄力！
速度感十足，让人无法移开视线！
利奥→
还有被视为眼中钉的怪盗桑娜和利奥！
桑娜→
咕噜
利奥的声音好好听
深夜，她们两人在亚鲁托玛莱的屋顶上飞腾跳跃！
嗖
嗖
嗖
绯茶子真希望她们也能在电视版上出现。
呀
在数个场景中，绯茶子最欣赏的就是桑娜和利奥所居住的庭院了…
真是个让人心旷神怡的地方，特写效果也不错。
为了用心之滴装饰这美丽的庭院，桑娜她们和拉提欧斯等人展开了战斗！
呼呼
流汗紧张
桑娜使用艾法，利奥使用亚利亚多斯战斗的场面真是魄力逼人！！
唔—


还有拉提欧斯掩护拉提亚斯的那一幕…
喳
喳
真是…真是…太感人了…
じわっっっ
哇，说不下去了！
加油
加啊
抹抹
接下来的画面请各位读者看绯茶子的脸来想像吧♥
呜呜～
呜…加油…
快逃啊
呀！
微笑—
痛哭
这种感觉真让人无法承受！
对了对了，《皮卡皮卡星空的野营》也是相当出色的。
转转
皮卡
以后大家看时千万别忘记带手帕
故事讲述了皮秋兄弟在回家的路上从乘坐的列车上掉到了森林。
在森林中，它们来到了布吉家。
在森林中皮秋兄弟它们不仅见到了皮卡秋，还和它们一起戏水。
噗
滚
扑通！
它是从瀑布上游下来的哦。如果有机会的话绯茶子一定也要试一次！
呀
还有在电影中首次登场的索纳诺、姚玛瓦鲁、巴鲁比托三个角色。看，很可爱吧！
姚玛瓦鲁
索纳诺
巴鲁比托
索纳诺的那句“索－纳诺”真是绝了！
大家一定要听听。
相信所有喜欢游戏的人只要看过动画，一定也会更加喜欢游戏的。
大家一定要看哦。



阿尔格斯的战士



这款动作游戏谜题不是很复杂，主要卖点在于丰富的动作性，本文只对主要流程进行了介绍。重点介绍了几个较难BOSS的打法。

PS2	厂商：TECMO		发售日：2002.12.5
	类型：动作冒险	价格：6800日元	其他：——

基本系统

不同的盾牌

在游戏中，盾牌既是进攻武器，也是防御道具，在正常游戏中会出现3种不同的盾牌，每种盾牌的特点各不相同，在游戏中合理地使用不同的盾牌是打倒敌人的关键，也是游戏的乐趣之一。

魔石系统

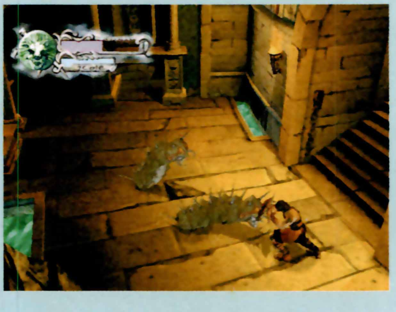
在游戏中打破道具箱等可能出现道具的物体会随机出现魔石，把魔石装备在盾牌上会有一些附加的效果，诸如攻击力上升，防御力上升，自动防御，出现会心一击等等，这些魔石完全是随机出现并且几率不高，有些强力魔石必须在难度较高的模式里才能取得，所以要想收集齐全部魔石必须反复游戏数遍，这也是近来动作游戏的流行趋势。

盾牌强化系统

在游戏中经常会捡到紫色或红色的水晶石，这是类似金钱的道具，紫色的可以加10点，红色的可以加100点，所得的点数可以用来升级盾牌，盾牌可以升级两次，第一次需要1000点，第二次需要2000点。每升级一次，盾牌的攻击力加10点，可装备魔石的数量增加一个。

主要谜题

和生化危机等游戏不同的是，本作中并没有太多的过关道具，所有无法通过的门都是被一种封印封住，解除封印的方法有三种：一是找到游戏中出现的大鼎，将其搬动必然会解除某个封印；二是某些地方会出现火种，用盾牌采集后触及封印即可解开，注意在火种采集后不可以攻击敌人也不能使用滑铲，否则火种会熄灭，要重新采集；三是有的封印附近会有大量的敌人，将所有敌人消灭后封印就会自己打开。



特殊动作

本作主要有四种特殊动作：首先是滑铲，方法是按R1+叉子，作用大家都知道，用来通过狭窄的地方；其次是利用盾牌攀登高处或翻过深谷，方法是看到游戏画面中出现闪光点时按方块键即可；再次是按下石块，只要在石块旁边按X跳起，再按R1落下就可以踩下那些巨大的石头按钮；最后是推大石头块，按下R1＋□就可以推开那些挡路的石块。

WORLD 1

这一关一上来并不是很难，敌人大多都是一些不堪一击的小虫子，只是偶尔会出现几个大块头，用红盾可以轻松地消灭它们，在此关开始不久就可以学到滑铲的能力，用滑铲穿过门下的洞后就可以继续前进了。总之这关完全是为了熟悉操作，没有什么难度，隐藏的宝物也很少，最后出门来到大广场，迎来了游戏中的第一个BOSS。

这个三头怪是由左右两边各一个巨人加上中间会吐火的马组成，而弱点也就在中间的石马处，要站在石马跟左边拿棍巨人的中间，基本上是贴着石马，这里是安全位置，操作的好的话可以滴血不费地搞定他。在前半段，只要站在安全位置，马吐火也烧不到，巨人挥棍挥剑都打不到，可以放心攻击，不过马吐火时最好还是用滑铲（R1＋X）躲一下比较保险。还有，马会蹬地攻击，此时最好不要攻击，因为有时会被打到（主角挥盾时会往前移）。当BOSS损血过半时，BOSS会变身，随后进入后半段。后半段的战斗还是站在安全位置，这样巨人的攻击可以完全无视，重点在马吐火时一定要用滑铲躲开，蹬地前马都会先叫一声才蹬，按防御防住后防御会崩溃，主角也会被推开一点。移动主角站回安全位置，持续 吐火－滑铲，蹬地－防御，吐火完的硬直时间就是攻击机会，抓住这个机会连续用红盾攻击，就可以战胜他，战胜后进入世界2。



WORLD 2

一上来是在一个很大的室外场景，在搬开几个大鼎后，主角进入了二层石楼内，这里出现了一种飘在空中的敌人，动作很快，打它的窍门是不要用红盾连击，否则攻击后的硬直时间很容易被其抓住并遭到二连击，存盘后进入大厅，这里将会与三个BOSS进行一场车轮大战。

第一个BOSS是一个蓝翅膀的飞人，他并不是很强，但是在他攻击的时候是不打他的，要等他停止攻击的时候绕到他后面打，一通连击即可搞定，只要打掉他四分之一的血他就会逃掉。

第二个BOSS是一个会放电的爬行怪兽，我们都称之为“电龟”。他在地面上的时候，一定要注意不要和他正面相碰，否则你根本打不到他，你还要饱餐一顿闪电，一定要站在它的后面，至少也要站在侧面，这样才会比较安全，要善于利用滑铲调整位置。他在地面上攻击只有一种：追踪雷球，会追着主角跑，用滑铲大约跑3次就能躲掉，因为雷球距离不会太远。 打掉他一定的血后，他就会飞起来，此时攻击方式有三种：

1.一排雷球x2次——这个往前滑就能躲了，不要左右滑。

2.空中雷球——在空中飞一段时间后，往正下方直击也是滑铲躲 。

3.追踪雷球——会往下飞，然后最后怪兽会冲往雷电停住的位置，回到地面，基本上也是用滑铲躲即可。这三个攻击都是按照以上的顺序来的，按顺序避



开即可。当怪物损血量过1/2后，地面上攻击会多一个隐形分身，它会变小然后透明化，把主角围着打。这个不用躲，只要防御就可以了，然后抓空隙攻击，只要打中一下就会恢复成原样，然后按照上面的顺序再来一遍……。

第三个BOSS也是一个会玩电的家伙，这只怪物一损血就会瞬间移动，所以记得追着跑。他的攻击方式只有两种：1.吐一排雷球(快) 2.追踪雷球(慢)。对于快雷球不要用滑铲躲，最好能绕到他的背后，对于慢雷球只要防住即可。

WORLD 3

这一关的地形比较复杂，在这里可以学到翻越深沟的能力。这里在攻略中重点要提一下的是有一间屋子当主角进去并开启封引后，屋外的一面墙会突然升起来，这时出去后要立即抽打右面的墙并迅速向右前进，否则就会被墙带到屋顶的刺上，直接GAME OVER。

这关的BOSS是第一个较难对付的BOSS，在一条冰路上有一条怪鱼不断地追杀主角，对付他关键是要一口气解决，如果让他切换到远距攻击模式就很麻烦了。基本上大鱼的攻击方式就是：1．前扑压碎路；2.吐冰雾炮；3.从两侧游过放冰炮。对于第一种只有不停地跑，不要用滑铲。要保持好与BOSS的距离，等他停下来后给他一通连击，争取在短时间内干掉它，因为打的时间过长的话，主角会掉入冰河中，GAME OVER。这个BOSS可是把笔者害得不浅，打了十余遍才过。

WORLD 4

这一关的高塔中有很多的激光装置，要小心避过。随后是在空中跳那些数不清的石头块，患有高度恐高症的笔者一度被吓得半死，其中有一处是要连续用铁链5次才能通过，笔者也是费了半天劲才勉强通过，奉劝那些胆小的人还是放弃本关吧。

这次的BOSS是一个拿巨剑＆盾牌的狮头怪。重点是要顺时针方向跑，一开始先跟他面对面，开始跑，然后他会大刀一挥，这时用滑铲躲，然后基本上就能看到他的右半身，攻击！普通□x4下即可。记得打一打之后要拉开一点距离，太贴近的话，他的尾巴会扫人，或是他会用击地波，都会被打到。基本上就是：保持一点距离－顺时针跑－滑躲攻击－打！真的是不损血就轻松解决，较简单。

WORLD 5

到了这里，游戏已经没有什么谜题可言，只要学会了踩按钮和推石块就行了。但是这关的BOSS极多，而且有的还很不好打，下面就重点介绍一下。

一上来是岩浆山洞中的吐火龙，他还算比较容易的，安全地带是山洞最里面的一块平地（等会要继续走下去，出口的地方），先站在平地跟之前的小路的相接的地点，有点耐心，等着火龙出现，等到火龙从旁边的岩浆冒出来后，他会吐火，这时用滑铲往平地躲，视点会切换，但还是看得到龙，赶快打他吧！只要站在这一点守株待兔即可。

接着是一个人马弓箭手，如果拿到了Dash魔石(L1+X)那就很容易了，追着他打就行了。一开始人马弓箭手是跑直线的，跑到路底会回头，射箭。建议装海之盾牌打，跟着他跑到路底，站在他的侧面攻击。站后面偶尔会被他起跑时的马腿踢到。损一半后会变成绕着中间的圆跑，攻击方式两种：

1．朝天空连射——这个只要一直跑就能全躲，不用滑也不用跳。

2．被打中后——会朝主角方向连射，有2回，只要防御即可。

基本上当他开始"绕跑"时，就是持久战，追过去打最多三下，接着马上防御，不然就是被射成串烧。

再下来就是上回被你打倒的那个兰翅膀飞人了，这回他可不会逃跑了。他身上的“烟”会变色，避开那个颜色，切换武器去打他即可。攻击方式其实不难应付，只有飞天后拿剑叉地跟放雷球这两个要躲，其它全部可以防御下来，攻击的时机就是抓他攻击完的硬直，不难应付，只是血要一点一点磨，没法一下子给他KO。

最强的BOSS终于出现了，但还不是最终BOSS，这是一个五头婴怪，攻击方式主要是：

1．吸岩浆后，吐火球。

2．直接吐小火球。

3．放冲击波（只会把主角往后推）。

而最左右两个头多了一招：头摆下来横扫攻击，滑铲可以轻松躲。最难闪的可能是吸岩浆火球，当怪物吸岩浆后，要吐之前嘴巴边会有火，声音也会不一样，这时等他吐了再立刻用滑铲躲。而小火球，看怪物嘴巴是闭起来的就是要吐的前兆。对付冲击波只要立刻用滑铲往前滑即可，小心不要被推



到后面的岩浆里。而左右两个头的横扫，躲过后就站到最左或最右，等他们头回来开始猛打。

最终的两个BOSS要连续作战，第一个BOSS有魔法护罩，普通攻击是无效的，必须使用召唤兽将其魔法罩破坏，然后狂攻即可，魔法不够了就打BOSS放出来的小蜘蛛，可以得到加魔法的药物。

最终BOSS很简单，只要用召唤兽猛攻即可。

后记

破关后出现ONE WORLD模式，还有一个可以把盾牌变成汉堡的模式，还有N多隐藏的魔石，还有……zzzzzzZZZZZZ

文／WE4





PS2	厂商：SEGA		发售日：2002.12.5
	类型：杀阵ACT	价格：6800日元	其他：——

临兵斗者皆阵列在前

■基本入门技巧

——斩：地面上可连续作出四段攻击(其中最后一段攻击硬直时间很长，游戏中要尽量避免使出)，墙壁上仅有一段，跳跃上升中使用为“挑”，下降时为“劈”。

——手里剑：最主要的作用不是杀敌而是麻痹敌人（空中敌人会被击落，但对机械敌人无效）。于二段跳最高点时使用即为一次消耗8支手里剑的“八双手里剑”，可大范围攻击敌人。

——移动技巧：跳与瞬移这两个键再配合类比摇杆（左）即为忍世界中的基本移动技巧，绝对需要灵活掌握。摇杆轻推则是走的动作，但实战中很少用到。瞬移有一定的无敌时间，可作为迅速接近敌人或突围等用途。只有符合攀爬条件的墙壁方可落脚，在墙壁上的移动一定要练得如履平地才行。

——视点转换与追尾视点切换：游戏进行中如需要查看整个战场的周边地形可用类比摇杆（右）来转换玩家视点；如需要快速切换至秀真的正前方视点则就要用上L1了。

临兵斗者皆阵列在前

——忍术的选择与使用：本作的忍术只有爆炎、护身雷光、剑气三种，可用方向键选择。爆炎威力很强，游戏前期中就算是对BOSS也能给予重创，但是到了游戏后期BOSS的防御力提升，爆炎基本上也只能用于杂兵战了。护身雷光可以使秀真在一定时间内保持无敌状态，游戏前期基本没什么用，但是到了后期BOSS战中则是对完成杀阵而言相当重要的忍术。剑气可以加长斩的攻击距离，没什么太大用处。

——目标锁定与目标切换：在敌人出现时，R1键除了有锁定敌人的作用外，还有自动指明敌人所在方向与指明敌人弱点所在的作用，在某结界区域内还有残存敌人时可用来追踪敌人。在画面上出现两个以上敌人并锁定了其中一名时，可用R2键来切换锁定目标。R1键在“设定”中除了默认的Hold方式（R1键按住为锁定有效）外，还有另一种Click方式（按R1一次为锁定，再按一次为解除锁定）。

——目标锁定与瞬移的结合：锁定目标后，秀真在地面上瞬移默认方向为被锁定敌人所在方向，摇杆推后（以被锁定目标方向为前方，下同）瞬移为拉远与目标之距离，摇杆推左或右瞬移则是以目标为轴心做圆弧移动，如果距离目标够近的话可瞬移到目标身后。秀真在空中或墙壁上的话则只会向目标方向瞬移。

——目标锁定与斩的结合：锁定目标后，摇杆推后按斩键则为踢腿攻击，虽然没有攻击力但是可以破坏敌人的防御，然后可以用斩追击。在地面四段斩攻击中，第二或三段后摇杆推前再按斩键则是周身击飞斩技，这是斩技中最为常用的技巧。

临兵斗者皆阵列在前

■战斗中的技巧

——杀敌技巧：攻击敌人背面或侧面(包括BOSS)要比攻击正面杀伤力大，忍术爆炎也是一样。

——空中连续斩杀：锁定空中的敌人后，秀真于空中每斩中一名敌人（无须斩死）便可获得一次空中瞬移的可能（积累不可），再加上可自动寻找并锁定敌人的R1（有时需要稍微配合一下摇杆）与锁定目标后空中瞬移的特性，这样就可以



在空中用“瞬移、斩、瞬移、斩……”的方式将空中一定范围内的所有敌人脚不沾地地全部干掉。这也是获得某些特殊道具的必要手段，所以也一样是需要熟练掌握的杀敌技巧。

——杀阵：游戏中以屏幕右上角的九字真言（即妖刀恶食上的九字真言）来代表敌人数量，每斩杀（必须是斩杀）一名敌人九字真言便有一字燃烧，使所有字燃烧起来便形成杀阵。但是至少要同时有4名以上的敌人才能形成杀阵，此外字的燃烧也有时间限制，必须在限定时间内去斩杀下一名敌人才行，每斩杀一名敌人，限制时间也会重新开始计算。

临兵斗者皆阵列在前

■1-A 摇光

BOSS战 秀真 VS 直升机

要点——首先对直升机要穷追不舍，等直升机停下后，只要掌握好跳跃高度不要碰到螺旋桨，利用锁定目标后的空中连续斩杀技巧即可轻松过版。

■1-B 破军

BOSS战 秀真 VS 苍蛟龙

要点——对付他只要站在大楼边缘等他过来，靠近后他一出招便马上闪到一旁让他去潇洒地跳楼好了。

临兵斗者皆阵列在前

——恶食觉醒：从2-A起恶食的真正力量觉醒，开始不断地吸食魂魄，如果没有魂魄可食的话恶食便会反噬主人秀真，使秀真的体力不断减少直至死亡，因此秀真必须不断杀敌才能保命。

——杀阵的真正作用：杀阵内死亡的敌人所留下的魂、体力回复道具与手里剑数量均是平时的数倍以上，每完成一个杀阵后所获得的魂量均足以暂时填满魂量表。

——恶食的真正力量之一：之前提到过用恶食每斩死一名敌人，九字真言便燃烧一字，恶食觉醒后每燃烧一字杀伤力就会倍数提升，随着燃烧的

字数增多恶食的颜色会由蓝变紫、由紫变红，其杀伤力也就相应提升，当九字真言燃烧八字时恶食的杀伤力会大到令人难以置信的程度，这时一刀斩下去就算是BOSS级人物不死也得重伤（杂兵战中可以利用这一点把体力高的敌人留到最后再消灭）。什么？你问九字全燃烧时恶食的杀伤力是多大？抱歉，笔者以诺诺恩之名义发誓正常情况下决不会有看到这种情况的可能。

——恶食的真正力量之二：在地面上锁定一个敌人后按住斩键蓄力，当恶食全红后放开斩键秀真便会使出直线突进斩技，可无视敌人防御杀伤直线范围的敌人，但对空无效。使用一次需消耗三格魂，魂量不足则无法使用。

此必杀技可以作为杀阵终结技使用，当遇到还剩一名敌人便完成杀阵，但此敌人距离较远的情况时或者所剩敌人排列成一直线时便可以考虑使用。也可以在地形狭长的街道走廊等地使用也有不错的效果。

临兵斗者皆阵列在前

■2-A 开阳

BOSS战

要点——站在围栏上即是BOSS的攻击死角，利用随后出现的四只狗提升恶食的攻击力后再去秒杀BOSS！图省事的话就用爆炎好了。

■2-B 武曲

BOSS战 秀真 VS 暴走直升机

要点——这次确实比初遇它时厉害了些，但是秀真也有觉醒后的恶食，所以仍然不是很难。

■3-A 玉衡

关卡要点——对付忍犬时要尽量攻击其侧面或背面。当被众多敌人围攻时可用八双手里剑对付。途中留意一下没有图案的墙壁是可以破坏的，内有隐藏道具。

BOSS战 秀真 VS 伯乐（胧一族五上忍之一）

要点——伯乐拥有回复体力的忍术，因此要速战速决。先用八双手里剑定住众忍术，然后全都砍死以提升恶食的攻击力，再给伯乐侧面一刀即可将其笼罩于杀阵之内！

■3-B 廉贞

关卡要点——建议尽量在空中与墙壁上移动，一旦被网粘住则要连续瞬移加速脱离。

BOSS战 秀真 VS 式鬼·蛛

要点——仍是先利用小蜘蛛提升力量的老方法，注意不要破坏蜘蛛茧，这会影响小蜘蛛的出现量。

BOSS提升自己高度后，要利用"二段跳、锁定、瞬移、斩"的顺序技巧攻击。

临兵斗者皆阵列在前

■4-A 天权

BOSS战 秀真 VS 焰（胧一族五上忍之一）

要点——焰是玩火的行家里手，所以爆炎对其无效。出现喽罗时先确认焰的位置，然后从距离焰最远的喽罗杀起，距离焰最近的喽罗最后一个干掉（中途可以考虑使用护身雷光），最后用手里剑定住焰……

■4-B 文曲

BOSS战 秀真 VS 式鬼·蛾（蝶？）

要点——首先在高台上锁定BOSS后以圆弧瞬移躲避其攻击，等小飞蛾出现后利用空中连续斩杀将之全灭，再马上去砍BOSS，如此重复两次即可。

■5-A 天机

关卡要点——本关地形难度加强，要小心会被洪水淹没的地形。敌人数量较少，尽量把握每一次杀阵以维持魂量。

BOSS战 秀真 VS 金刚（胧一族五上忍之一）

要点——战场面积很大，小喽罗比较分散因此恶食蓄力不易，金刚作出攻击后破绽较大，恶食蓄力后要抓住此机会攻击。

顺便说一下从这以后的BOSS都要用恶食蓄力才能对BOSS造成较大的创伤，否则会陷入苦战。

■5-B 禄存

BOSS战 秀真 VS 式鬼·蛇

要点——先不要进行攻击，只躲避BOSS的攻击等其放出八条小蛇后，借着护身雷光斩尽八小蛇，最后斩BOSS一刀即可完成九字真言杀阵！

临兵斗者皆阵列在前

■6-A 天璇

BOSS战 秀真 VS 刻（胧一族五上忍之一）

要点——身为盲人的刻听觉异常敏锐，只要秀真在水中战斗是没有胜算的，因此尽量要在墙壁上移动，刻找不到目标时浑身都是破绽，因此利用这一点先给恶食蓄力，然后从空中接近刻并在空中发出手里剑定住刻，然后照着刻背部一刀下去……

■6-B 巨门

BOSS战 秀真 VS 佛像（？）

要点——在高台上尽量躲避BOSS的攻击等待可以让恶食拥有燃烧八字的机会，然后抓住这机会连砍BOSS两刀就能过版（一段跳"挑"就能击中BOSS要害），护身雷光只能使用一次，把握好机会哦。

■7-A 贪狼

BOSS战 秀真 VS 朱刃

要点——朱刃虽然只是中忍但是实力决不在五上忍之下，拥有与秀真一样的瞬移能力因此拥有逃出秀真锁定的能力，正面交手时建议先破坏朱刃的防御再用斩追击，最有效的方法还是要先让恶食蓄力。

■7-B 天枢

BOSS战 秀真 VS 守恒（苍蛟龙）

要点——趁守恒不动时绕到他身后攻击，但是一定要留意出第一刀后守恒的反应，如果他瞬移闪开了则自己也要马上闪开，此外守恒若开始蓄力或者跳起来则要迅速远离（守恒也会八双手里剑，不愧是秀真哥哥）。接下来开始让恶食蓄力……

临兵斗者皆阵列在前

■8-A 北辰

关卡要点——地形最为险峻的一关，多以空中敌人为主，如果魂量允许的话建议尽量避免无谓的战斗直接冲过去比较好。此外本关无BOSS，所以不用吝啬忍卷与手里剑。

■8-B 太一

最终BOSS战 秀真 VS Hiruko

要点——先砍Hiruko七刀后战斗才正式开始（第三刀与第七刀时可以补充魂与体力），这期间可以先熟悉一下Hiruko的前四种攻击方式，因为正式开战后由于在画面上经常看不到Hiruko的位置，所以要用听觉来判断Hiruko的攻击方式。正式开战后Hiruko最具威胁的攻击是本体连续突然出现在秀真身边实施攻击，除了用瞬移躲避外也只有用护身雷光才能应付。战斗中要抓住一切机会利用Hiruko召唤的符咒尽量提升恶食的攻击力，并且要抓住Hiruko没有攻击的时候进攻，Hiruko在地面上时则一定要先破防再追击。由于几乎每个符咒被毁后都会留下体力回复道具，因此只要有恒心耐心信心，一定会迎来最后的……HARD级难度。

■补充小资料

"临兵斗者皆阵列在前"九字真言出自东晋葛洪著的道家典籍《抱朴子》内卷的登涉篇，原文曰："临兵斗者，皆阵列前行。常当视之，无所不辟。"九字真言在道家的驱邪祈福的仪式中经常用到，后来又被引入佛教的天台宗和真言宗（即东传密教），特别是在比睿山和高野山更是广为流传，由于上述两地与忍者的发源地伊贺和甲贺非常接近，九字真言自然流传进入并被忍者集团吸纳归结，最终成为神秘莫测的忍术咒语。

■文/铁杆合作组 星川明人








盗墓者

——预言——

GBA		
厂商：EIDOS	发售日：2002.11月	
类型：AVG	价格：——	其他：——

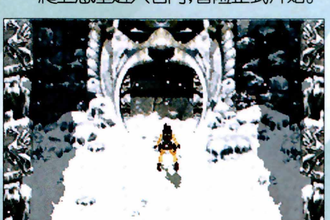


在2002年的年底我们终于又见到了罗拉那熟悉的身影，依然是一身劲装，依然是腰别双枪，只不过这一次她奔腾跳跃的地方却在GBA上。由取得Eidos两年许可协议的Ubi Soft开发，不仅使用了准3D引擎实现动态光影、透明、3D动作等效果，而且游戏的剧情全部是全新的。现在就让我们进入古墓丽影的世界吧。



第一关

爬上悬崖进入石门，冒险正式开始。



★迷宫1－3

前三个迷宫非常简单，就不作过多的介绍了。

★迷宫4

先往左走找到开关，再往右走按下开关，打开中央金黄色的大门。得到Decorative battle axe，回到刚才的迷宫3。

★迷宫3

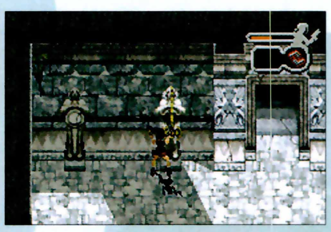
从中间的火焰穿过往右走打开大门。消灭迎面而来的敌人后跳上石台按动机关，撤掉尖刀了。往回走到右上方，现在要小心即将出现的大量敌人。消灭敌人后将你Decorative battle axe放在左边第2座骑士石像的手中，前方的大门终于打开了。

★迷宫5

在右下方按开关在短时间内加速跑进大门。

★雪山

这里跳跃的间距明显加大。请大家小心注意存盘。



★迷宫6

往右走关闭火焰后按动第1个开关打开上方的门，第2个开关则可打开画面右上方的第2道门。先进入上方的门，跳跃时要小心下面的火焰，走过去后按动机关关闭火焰。下楼梯，拉动控制杆短时间内火焰就会关闭，跑过去后右方有2个开关。现在不仅右上方的门打开了，连尖刀也撤掉了。刚往前走一点就看见前方的骷髅士兵复活了。对于你的攻击它会用盾抵挡，不要吝惜你的子弹，开枪吧！

进入大门会看见右边还有1扇门没有打开，继续走跳过悬崖按动开关就可打开这扇门了。

★迷宫7

进入下方的门，往右走可得到宝剑，按动机关打开左下方的门。一路往左，穿过火焰，打败骷髅士兵后按开关打开最初入口上方的门。进去后，往右穿越火焰一直走可得到盾牌，并打开左边的路。往左走遇到的第一扇门没有打开，继续前行打败骷髅兵就可打开刚才那扇门的第一道门，接着走会见到路分为了左右两条。

先往左走，路上有几道门关着，走到头即可打开刚刚的第二道门，但里面还有一道巨门。再往右走按动开关，打开刚才在左边路上关着的门。进去后可以看见一个被火焰重重包围的开关，按动开关，取得金天平。

★国王的墓室

将天平放在左边，剑放中间，盾



牌放右侧，按动机关。瞬间火焰将圣台包围。这时黑衣巫师出现召唤出骷髅士兵，敌人不算很强将他们打败后，这个任务就顺利完结。

第二关

（柬埔寨吴哥窟）

★迷宫1

挪动石柱进入上面的房间，并且小心火焰即可。

★迷宫2

往右走启动机关打开右上方第一道门，继续往右爬上石台可打开右上角第二道门。爬上楼梯打开开关，打开下边那道一直关着的门。再往前打开了正中间石室的门。按动石室左右的2个开关，而最上方石室内的开关打开了入口处高台上的门。

往下走穿过火焰启动机关撤掉上方的尖刀，取得hell god statue。再回到下方往右走取得heaven goddess statue，往左走将hell god statue放入墙上的神龛。启动机关，前方的石柱就会降下来，走之前千万不要忘记带走hell god statue！！

越过3个射箭机关，把heaven goddess statue放入墙上的神龛升起前方的石柱进入了新场景。

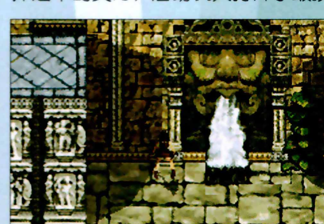
★森林

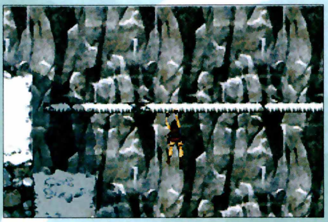
美丽的森林中，环绕周围的河水波光闪闪，美丽非常。在几个远距离跳跃后又将进入战斗！

★迷宫3

往左走打开右方的大门，会见到尖刀上有无法按到的机关。继续前行，掌握尖刀弹出的空隙打开上方的门。进入上边的房间后启动机关，撤掉刚才来路上的尖刀。回去启动开关，迅速跑进去。进门后往右走，往下打开右上方的门。在大门外启动开关加速跑进屋后小心门内的骷髅兵。然后就会看到2个巫师正在密谈的动画。当动画结束后，马上就会有敌人扑过来，小心应战。

上楼按动机关，撤掉右方的尖刀打开左下方的大门。进门后打开了左上方的石门。进入石门后先往左走。撤掉途中的尖刀，启动机关打开了最顶





端的房间第一道门。往右下走，小心闪避巫师的攻击。一番拼杀后打开了右侧的门。往回走绕行至左边，终于打开了上方的第二道门。

★迷宫4

将hell god statue放入神龛，降下左边的石柱，上去后将heaven goddess statue放入神龛。往左走启动开关升起右边的石柱，再取回heaven goddess statue放入左侧神龛，升起中间的石柱，跳上去撤掉入口处右方的尖刀。回到入口往右走，在神龛里放入hell god statue后按开关，降低石柱后下楼在神龛里放入heaven goddess statue，继续往右走。

上楼消灭敌人后在神龛放入hell god statue，路上的石柱就会下降，回去按开关打开左上方的门。罗拉终于得到black stone，可巫师又再度出现召唤出了同伙，几经搏杀终将其消灭。

★迷宫5

下楼，在神龛内放入hell god statue，再爬上石台打开下面的门。在下面的神龛放入heaven goddess statue，往右走在火焰熄灭的时间内穿过。先往左走，按第1个开关。再回到入口处上方的门，进去后则到达刚才太高按不到的机关处。现在让我们打败该死的巫师和他的恶犬，这里需要注意补血并且小心不要掉下去。胜利后往上走得到rade stone！！

第三关

古罗马国王马克.奥里利乌斯的城堡

★迷宫1-2

这里并没有什么难点，迷宫的布局也比较简单。

★迷宫3

爬上楼梯，撤掉下面的尖刀。这里的骷髅会在巫师的魔法下一再复活，尽快跳到对面将巫师打死。走到头得到Manuelius statue，然后往下进入方形会场。在会场左上角按开关打开右上方的门，在左下角得到maximus statue，打死巫师后左边的尖刀也会消失，这样就可以打开左下角的门了。

现在先往左走，上面的房间可得到血和子弹，按动左下角房间内的机关可打开左上方第一间的门，并得到Ricardus statue。现在往右走，房间内全是巫师和骷髅，在这里可以得到Giordanius statue胜利后继续往下走，会看见四块不一样颜色的砖。在上边的放maximus statue，左边放Giordanius statue，右边放Manuelius statue，下边放Ricardus statue后再启动墙上的开关，打开了会场下方的门。进去后往左走打开右下方第一道门，再往右走到尽头终于打开了下面第二道门。

★迷宫4

往左走撤掉右侧的尖刀后往右走打开左侧的门，进入房间打败巫师后，就可打开右边的门了。进入右边的门后，先启动开关打开右侧的门，往右走会得到Golden gun ammo。上楼后穿过火焰按动机关打开了左侧的门，进门后撤掉尖刀。继续往左走，打开刚刚房间内的门的第二道门，撤掉上方的尖刀后得到Golden gun ammvo。上楼梯走到头，打开右下角的门，进去后按开关，打开了第三道门。

按上面的机关撤掉左下方的尖刀后再往下到达高台得到golden gun！

★森林

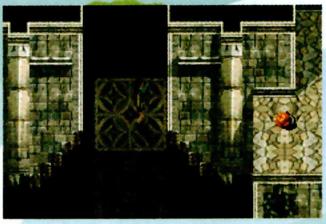
这里的悬崖间有着隐形的路，鼓起勇气迈出第一步吧！

★迷宫5

穿过迷宫，经过恶战后罗拉终于得到了white stone！

最终关

荒废的堡垒



弥漫的大雾中罗拉终于来到了敌人的总部。

★迷宫1-2

大部分的机关都需要消灭敌人后才能启动，这里的加血包也比较多，注意收集。

★迷宫3

往右走打开上面的门，再往上走按机关键挪动石柱，利用助跑往左跳跃。打开下面的门，回下方后一直往右走打开右下角的门，再从右边跳过



大石柱走到头。

★迷宫4

先往左打开右边的门，再往右下方走，打开左下方的门。上面的门不



断开关现在不能进去。回头走到入口处第一道没开的门，按动机关刚才不断开关的门就会停下来。继续往上走，到达新场景。

★迷宫5

避开尖刀小心的从边上攀爬过



去。按下中央的开关，打开了上个迷宫的两道门。回到迷宫4。

★迷宫4

进入刚才来回开关的门，按动机关，从右边穿过尖刀后进入上边的房间。一直往左走到头按机关，打开右下方门。往下走即回到刚才尖刀左侧的门，在上方的悬崖可以得到SMALL GEAR。

走回入口处最左边的门，进去后遇到的第一扇门没开，继续走开启右边的门，回头往下走得到MEDIUM GEAR。

升起石柱，一直往右。先往上走到头打开右下角的门，再往下走回右下角的房间开启机关，打开了入口往右第二道门，如果你跳跃的技术好利用助跑得到了BIG GEAR，就没必要去下面的房间了。



★迷宫5

把小齿轮放在中间，中等大小的放在右边，最大的放在左边，按下开关打开右上方的门。

★迷宫6

这里的宝物多的惊人但敌人也是一样。大家小心吧。

★迷宫7

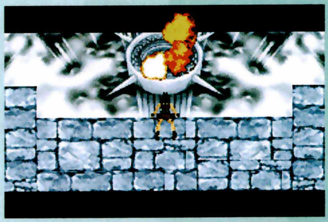
打开下方的三道门。先进左边的门，为中间和右边两条路清障。再走中间，向左远距离跳跃，撤掉右方的尖刀。最后进入右边的门，在穿越3个火球时要掌握好节奏使用加速跑。

下来后先往右走，打开左上角的门并撤掉尖刀。回头往左走到头打死2个敌人后，开启两扇门，进入房间撤掉左边的尖刀。然后往下走打开上面的门，关底终于到了！大家做好准备了吗？冲吧！

★关底

在这里你要和巫师们的首领，白衣人对决，他确实很强不仅会瞬间移动，还会召唤影子，但他再强也不是罗拉的对手，没几下就被打败了。先别高兴，真正的敌人还在后面呢！

环形的魔法阵，正前方漂浮着银白色的魔法球，最强的敌人将从这里诞生！当你按位置放上第一个魔法球后，美丽而恐怖的女妖就将复活并对你展开猛烈的攻击。迅速放好各个球，开始反击，在你把她打回原型后她会反复复活并召唤骷髅，巫师等，只要注意及时补血就一定可将她打败！





整部游戏玩起来手感较好，操作流畅，迷宫和机关的设置也恰到好处，可以说这是一款不失古墓水准之作。某些地方还需要各位玩家自己去进行发掘，那么，祝大家好运！

■文/真夜

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏 秘技天地



天地会募集格斗游戏最强秘技中，苦手勿扰。

PS2 指环王2－双塔奇兵

游戏推荐度:9	秘技实用度:9

●游戏密码及说明

破关后即可得知的秘技：

恢复弓箭：游戏中按暂停键，然后同时按住L1，L2，R1，R2后再输入：×，下，△，上

恢复体力：游戏中按暂停键，然后同时按住L1，L2，R1，R2后再输入：△，下，×，上

威力加强：游戏中按暂停键，然后同时按住L1，L2，R1，R2后再输入：□，□，○，○

敌人变小：游戏中按暂停键，然后同时按住L1，L2，R1，R2后再输入：△，△，×，×

技巧全会：游戏中按暂停键，然后同时按住L1，L2，R1，R2后再输入：△，○，△，○

无敌模式：游戏中按暂停键，然后同时按住L1，L2，R1，R2后再输入：△，□，×，○

投掷武器不减：游戏中按暂停键，然后同时按住L1，L2，R1，R2后再输入：□，○，×，△

——北京　LULU



GBA 格斗之王EX

游戏推荐度:8	秘技实用度:6

●无限连续技

其实在游戏之中有比KOF99少不了多少的连技，因为由于游戏的程序缺陷，反而能实现一些以前未能实现的连技。下面给出三个人的无限连技：

蔡保健：L(重P)——→+B（小K）……

莉安娜：前冲后不断打出重K

金加潘：(难度颇大)A（小K）—→+B（小P）—↓→+A（小K）……

——广东　张锐彬

GBA 街头霸王ZERO3up

游戏推荐度:8	秘技实用度:8

●全隐藏角色

杀意隆:3个人物完成SINGLE MODE

古烈:5个人物完成SINGLE MODE

真希:7个人物完成SINGLE MODE

阴:9个人物完成SINGLE MODE

依格尔:11个人物完成SINGLE MODE

真豪鬼:全部36人物完成SINGLE MODE

真维加:用真豪鬼通关

（注：所有人物必须在难度两星以上完成游戏才会出现，真豪鬼、真维加须在选人画面中按START键才会出现，用杀意隆通关时会在最后一局对战真豪鬼，无论胜负都可看结局，但打输了并不算通关一人）



●全隐藏模式

DRAMATIC BATTLE：SINGLE NODE任选一人通关后出现。

SURVIAL MODE：DRAMATIC BATTLE任选一人通关后出现。

FINAL BATTLE：完成SURVIVAL MODE中的BOSS模式后出现。

——北京　LULU

GBA 黄金太阳

游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●平安使用诅咒装备

本作中有很多装备特强，但是他们往往带有诅咒效果，在战斗中会十分烦人，但只要装备了“坠天使的指轮”（たてんしの）后就不会受诅咒影响了，此指轮在宝岛上。

——山东　HUNTER

DC 莎木2

游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●隐藏的原创图片

莎木2有四张GD－ROM，当玩过第1，2，3张时，会提示你换下一张碟，此时有一个换碟画面，在此画面中按L，R键，会有一些原创的图片可看。

——江西　温俊华

GB 口袋妖怪·金、银

游戏推荐度:8	秘技实用度:8

●复制精灵、道具秘技

每逢星期二、星期四、星期六参加捉虫大会时，有秘技可复制特别的精灵，只要依下列步骤进行就可以：

A、队伍内必须有6只精灵，最前面的必须学会（飞天）；

B、第2位放你想复制样貌的精灵；

C、最后位置放你想复制招式及LVL的精灵；

D、若想复制珍贵道具，则要事先将道具交给最后的精灵；

E、进入自然公园参加大会，工作人员会替你看守2－6位精灵；

F、进入后别捉精灵，立即往出口，工作人员问你是否完成时答不（いいえ）；

G、回公园后立即用飞天离开，发觉身上有齐6只精灵；

H、将2－6位精灵放进电脑，然后再回公园；

I、进入后再到出口，令次选答是（はい）；

J、公布结果后，发觉多了一只新精灵，LVL更是一下子提高了。

注意：复制的精灵不能再升LVL，但用此方法确可将珍稀宝物无限复制。

——广东　郑小川

GBA 特鲁尼克大冒险

游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●死后道具不消失

首先在自家里的存档，在进入迷宫后不要在楼梯上存档，死后立刻关闭电源，这样再重新开始就会以自家开始游戏，身上的东西全部保留。

——山东　HUNTER

PS2 幻想水浒传3

游戏推荐度：8　秘技实用度：7

●最佳战斗阵型

一般来说，站在后排的人是比较安全的，那个位置除了魔法外还能攻击到，除非前排的队员死了，所以，我们就有必要做这样的编排：

第一列 第二列

前排：以物理攻击和物理防御为主的（主力）攻防较平均，但拥有的スキル很多（万能型）。

后排：回避力和魔防较出色的（副主力） 其他方面很一般，但能缩入的纹章多（魔法师型）。

第三列

前排：骑士类型的角色（肉盾型）。

后排：一名弓箭手（能适用多种场合的战斗）。

●初期赚钱方法

最为明显的就是在地图最左面的那座城买入“光XXXX”，才几十块，然后拿到很多鸭子的那个村庄卖，能卖1万多块。钱就这么来了。

●后期赚钱方法

到了游戏中后期，一件装备品就要好几万，而且交易品买完后就不会马上出现的了，所以应该当第一个剧本进行时就应当把赌钱的那个人收到，以后就可以靠他来赠钱了。

用施无罗德定律（SAVE&LOAD）从最大9000块下赌注，只需赌赢一盘就可以得到18000，然后再以18000来赌，最高可以一次赚十万。



●寻找地域BOSS

游戏中遇敌后一旦音乐不同，敌人也有变化，这就是地域BOSS出现了，打败它们能获得巨大的经验和金钱，绝对不能错过。

●购买珍贵道具

有些很珍贵的装备品，买了一次就没有了，其实是因为那些是挖出来的东西，所以数量有限，只要过一段时间再来就可以了。如果你想多买的话，那可以试试这个方法：在武器屋进进出出来回数次，或在店里多买多卖些东西，这样也有可能会马上出现珍贵装备。

——北京　GAMEQUEEN

GBA 超级马里奥A3

游戏推荐度：9　秘技实用度：7

●无限加命法

在WORLD 1—中，刚进入版面不久后会发现许多见到你就会缩成球的怪物，用嘴含上一个“草珊瑚含片？！”将它带到第一个跳出“变蛋义勇军”的水管口。将口中的含片吐出，踢至贴近水管处（算好敌人跳出水管的落脚点）将“球”踢在落脚点上，耀西站在球的身边“看”着它，当敌人跳出水管就刚好落在“球”上，使会翘翘。当牺牲者到了7个，第八个开始就会不停地奖命。注意：耀西身后的蛋不能超过5个。

——浙江　倪文晋

GBA 口袋妖怪·红宝石、蓝宝石

游戏推荐度：9　秘技实用度：7

●隐藏BOSS

首先，你必须通关一次。而且，你手中的怪兽不能低于Lv.80。

准备好50个以上的超级球。加血药，复活药若干。

这时，你就可以前往最下方的水岛城镇(有好多浮桥的那个），在城镇的东边。往上方搜索。就会发现一条新出现的水路。那里通向一座高塔。确认你的自行车是越野型。才能通过塔内的断裂地板。一路前进，注意这里的敌人的级别很高（Lv.48—Lv.57）。你将在最深处找到BOSS，——只绿色的大飞龙。（Lv.70）好了，就看你的本事了。

飞龙的属性为 龙&飞，可以飞城。而且，用他飞城时。飞行画面会改变！

—— Rock Wang



GC 超级阳光马里奥

游戏推荐度：9　秘技实用度：9

●无限加命秘技

先在一开始的大城市中搜集五十颗金币，这样就会加一命。然后去找城中屋顶风向鸡旁的村民，他会向你要一个金币，然后把你丢出去，这样你再去找一颗金币就会再加一命，重复这个动作，嘿．．嘿．．你就会有很多命啦。

——北京　GAMEQUEEN

DC 太空频道5·2

游戏推荐度：9　秘技实用度：8

●100%的视听率

相信很多玩家为100%视听率而烦恼吧，即使完全完成动作也不会有100%。其实很简单，有两种方法：

A、在每次ULALA救完人质后，在其摆POSE时（定格那一次），按A键，即可增加1%，而1~3关开始时按开始节奏按A键也可增加1%。

B、在puddy介绍自己和女警官唱歌时（每唱一句），按A键也可增加视听率。By the way,在第3关拉拉队行进时按口号节奏输入A键也可增加。

——重庆　陈城

GBA 世界传说·换装迷宫2

游戏推荐度：9　秘技实用度：7

●HP、TP回复大法

在村里，无论男女主角，要有2件以上的服装，其有会加HP的，首先换成高等级，再由高等级换成低等级，再换成高等级，再换成会加HP的，这样他（她）的TP基本满了，让他（她）给所有人加HP，加满后再换装，直到把TP加满，结果有アミィへんしんステッキ8个以上的话也可以把HP、TP加满。

——沈阳　闫锋



GBA 口袋妖怪·红宝石、蓝宝石

游戏推荐度：9　秘技实用度：7

●不花钱得道具

其实很简单，狐5只ミ“ク”サ“ク”マ（NO.12），在游戏里大概20分钟左右，它会自动得到一个道具，例如，加HP50解毒，解麻痹等道具，带5只就会得到5个道具，可以省很多钱。

●多得经验值

只要是交换的怪兽，无论是与他人换的或是在游戏里与游戏中的人换的，所换来的怪兽经验值会比其他怪兽多得50%。

——沈阳　闫锋

PS 生化危机3

游戏推荐度：9　秘技实用度：8

●巧打追击者

最后一次打追击者时墙上有硫酸管子，把追击者引到管子处向管子开枪，硫酸溅到追击者的手臂时追击者的手便会被硫酸烧掉，这样可减少他的攻击力,很实用的。

——北京　GAMEQUEEN

长沙火星

关注网站您将得到意外的收获

网站：www.mars-game.com

邮购．批发．零售 维修



本店网站己开通，欢迎客户查询，购物……，为了感谢广大客户的支持，在新年来临之际，本店一律以批发价邮购，让利于客户。编幅太小，不能一一刊登，您可查询网上行情，另有众多16位卡、8位卡价格10元至40元，GBA，GBC彩色攻略12---20元/本，PS小本攻略2元/本，PS、PSⅡ全彩攻略15---20元/本，节目单（包括配件）免费函取（自备信封邮票），PS、DC、SS碟片10张以上3元以下5元，DC.SS.PS黑碟，每张10元，10张以上8元；PSⅡ 5张以上7元，以下10元 XBOX碟20元 欢迎邮购。

重点推荐：1．PS2直读任何型号都可以安装并附送高清晰改机图，附送改机线每套200元2．XBOX微软直读不须任何跳线，直接代换，安装最简单，每片100元（任何机型通用）．英国直读需改23条线每套60元、最新直读为3．0DVD解码，无需遥控器就可播放全区DVD影碟及任何游戏碟，每套280元 3．PS2全中文金手指己到货（任何机型通用）100元/套，可做AR2引导。4．PS2全区播放DVD影碟引导碟40元。5．超任原装动感手柄20；3DO原手柄20；5．PS2台湾精装碟25元/张，6．NGC生化危机0原版（附送记忆卡）430元，数量有限。

PS2原版区

忍	380	钟楼3	450	郑问三国	100	格兰蒂亚	120	NBA2002	120	云斗罗	350	新宿24小时（带立体摄像头）	300
宿命传说	420	阿尔戈斯战士	390	生化维罗尼卡	200	VR战士4	130	实况足球六	420	实况足球俱乐部	100	雷格亚传说	200
SD高达G世纪NEO	420	无尽沙加	450	实况足球终极篇	150	猛将传	300	卡通王国	120	异道传说	350	太十国际版	290
拳王2000	370	合金装备2(实体)	390	心跳回忆3	300	王国传说	320	零	250	湾岸赛车	120	网球2K2	150

生与死 280　恐龙危机3 200　鬼屋者2 300

PS2二手原版碟（限量） 合金装备180元 双星100元 鬼泣美版240元 鬼屋者1美版200元 铁拳4 200元 绝命都市90元 实况足球5 100元 美版保镖 200元 恐龙危机3 100元

XBOX全新原版： 街头喷射小子200元 李小龙200元 世界大都会赛车150 战斗房车 180元 街头喷射小子体验版15元 **PS原版碟：** 剑客指南50元 天草降临50元 96格斗王50元 饿狼传说50元

高价回收 薄GB/120；厚GB/50；彩GB/250；GBA/320；PS1001型5000型/200元；PS5501以上型号/260 ；PSI旧光头/30元（要求：GB液晶无损坏，PS至少能读1张碟）

GBA卡类：

口袋红宝石	48	哈利波特2	48	银河战士	48	机械人大战C	48	沉默遗迹	48	狙击手	48	寂静岭	68	七龙珠	48	太空战机R	48	实况足球6口袋版	48	救世英雄	48
口袋蓝宝石	48	化装迷宫2	48	正邪幻想曲	48	机械人大战T	48	银河之星	48	玛莉兄弟1/2/3	28	蝎子王	48	泡泡龙I、II	28	超时空要塞	48	育成足球	48	魔法封神	48
口袋怪兽 红(美)	28	黑暗遗产	48	黄金太阳I 中/美/日	48	机械人大战R	48	流星花园	28	玛莉赛车	48	蜘蛛人	48	死亡弹珠台	45	雷鸟战机	30	X-滑板	28	怪兽公司	28
口袋怪兽 绿(美)	28	星之卡比	48	黄金太阳II (128M)	105	机械人大战O	48	翠儿派对	28	坏玛莉	48	死亡之屋	58	炸弹人红，兰	48	F14战斗机	28	NBA篮球	45	心跳回忆	60
口袋怪兽 蓝(美)	28	樱国之魂	48	皇家骑士团（日/中）	48	梦幻之星合集	48	毁灭战士（128M）	102	超音鼠1/2	48	叮当	48	钻地小子I、A	28/48	空战雄鹰2	28	GT 1/2赛车	28	特鲁尼克大冒险2	48
口袋怪兽 金(美)	28	黑色细胞	48	光明之魂（日/中）	48	龙战士I，II，III	36	狂野丛林	30	洛克人1/2/3	48	真人快打（128M）	102	大富翁	28	沙罗曼蛇	28	Q版赛车	28	信长野望	48
口袋怪兽 银(美)	28	逆转裁判	48	火焰文章（中/日）	48	游戏王4/5	48	关键报告	48	古惑狼I、II	48	铁拳	48	俄罗斯方块	28	怀旧街机大集合	28	GTA	28	中央大陆战记	48
萨尔达传说	48	真.女转身光之书	48	三国志（中/日）	48	游戏王6/7（128M）	105	魂斗罗	28	蚯蚓战士	48	拳皇EX	48	巴斯钓鱼	38	迪士尼足球（128M）	102	VR拉力III	28	怪兽之门	48
古墓丽影	48	真.女转身暗之书	48	恶魔城（中/日）	48	大战略II	48	快打旋风	28	雷曼	48	火爆拳击	28	殿堂麻将	28	实况足球5/6	48	头文字D	28	Z．O．E	48
		指环王I	48	白夜协作曲（中/日）	48	幻想水浒传	48	成龙	28	机器猫	48	街霸2/3	48	上海麻将	28	足球特大号	48	职业电单车	28	世嘉拉力	55
		指环王II（128M）	102	机械人大战A（中）	48	魔法假日	48	风之少年I、II	28	超魔界村R	28	罪恶格斗X	48	麻雀风云（中文）	48	J联盟足球	48	越野摩托车	28	[illegible]	35

DC原版碟全新原装原封（假一赔二）如需批发，价格全国最低，欢迎洽谈

真人杀人事件ES.限定版3cD	45元	东京巴士限定版	50元	神兽骑兵	40元	超时空要塞M3代	32元	火爆拳击限定版	25元	春雨耀日	24元	莎木2限定版	220元		
超音鼠1代	21元	超音鼠2代(限定版带CD带金币)	24元	棉花小魔女2代	30元	将棋.围棋.麻将.跳棋.黑白棋	20元/张	火焰圣母2CD	45元	学级王	25元	钓鱼	28元	梦幻之星2体验版	10元
机械人a	30元	格兰蒂亚2	17元	五子棋.国际象棋	18元/张	波斯王子	15元	阳光少女	30元	水上电单车	23元	疯狂过山车	20元	恋爱物语2CD	45元
刀魂	17元	心跳回忆十原装限定版记忆卡	72元	数码森林.橄榄球	20元/张	高尔夫球、花扎	17元/张	超能力大作战2012	23元	剃刀战士	40元	新世纪福音战士1代带精美扇及摄画			100元
樱花3代限定版	85元	AIR	25元	黑之魂	30元	梦幻.之星1代	80元	地狱战士	40元	哥斯拉	12元	新世纪福音战士2代带精美背包可装任何主机			100元
电车GO2代	24元	地狱战士	40元	梦幻.之星2代	120元(已撕封)	北海道	25元	生与死2（撕封）	70元	VR战士3	55元	恶魔召唤师2代（撕封）	50元	疯狂的士1、2代（撕封）	80元
死亡射击	25 元	高达	25元	戈宝探险	20元	火爆赛车	30元	水上竞艇	40元	樱花音乐主题歌小CD	30元	世加拉力2代	27元	[illegible]	35元
樱花附照	35元	GT2代赛车	80元	百剑	58元	井上凉子	20元	樱花音乐CD(限定版2碟装)	80元	樱花3代/4代体验版	10/张	炼金术士限定版（1.2代合集）	45元	梦幻天使	30元

配件类(EZ-FLASH 湖南总经销 128M--480元；256M--820元；智慧宝盒64M--350；128M--400元，卡可单卖

GBA夜光屏/电视接收器/电视转换器	200/480/450	PS2铝合金手提箱/记忆卡不锈钢盒	90/15	PS,Psone无线耳机/直读IC	50/25	DC手柄延长线/导电胶/光头托盘	5/2/20
GBA仿原装厚镜面/保护膜/保护套/机壳	8/5/7	PS2风扇/手柄插槽/原装电源板	50/80/150	Psone充电器/改机/免改机VCD卡	99/150/185	DC VCD摇控器/VCDMP3播放器	90/10
GBA车充/冷光管/二头/四头对战线	20/10/8/10	PS光头翻新（效果跟全新光头相当）	60元	PS 北通方向盘III代/手握式方向盘	105/65	DC电源/原装光头驱动板/保护电阻	15/50/10
GBA挂包/腰包/手提包/硬包/旅行包	8/9/8/14/25	PS,Psone翻新光头/全新原装光头（一个月包换）	150/200	NGC,XBOX,PS2,PS VGABOX	245	DC图像驱动芯片（6145，6258）	150
GBA高效套充 200毫安/600毫安/1200毫安	15/20/28	PS，Psone原装记忆卡 30/25，Psone5.6液晶屏	550	NGC原装手柄/记忆卡/AV线/S端子线	265/115/165/165	SS 3D原装手柄/组装手柄	40/10
GBA中文金手指/收音机/扩音器/吊带绳	126/20/30/5	PS原装南梦宫光枪/手柄延长线/AV分插器	120/5/20	NGC原装分量线/仿原装手柄/显示屏	165/45/640	SS光头JVC/三洋/AV线	100/100 /10
GBA白光灯/伸缩灯/蛇头灯/鹰灯/可调灯	10/15/18/25/15	PS震动枪/退镗枪/电机线	55/80/5	NGC组装分量线/ S端子线/ RGB线/ AV线	12/12/12/12	SS三洋/JVC驱动板	70元
GBA卡盒/放大镜/摇杆/卡记忆电池/耳机	2/10/12/5/10	PS原装鼠标/原装AV线/PDA	35/10/95	NGC4M/8M/16M/32M/64M/记忆卡	30/40/50/60/70	SS原装电影卡/内存/图像芯片	160/30/80
PS2全新原装手柄/组装手柄/四分插	100/25/55	PS,Psone组装/原装普通手柄	6/18	XBOX原装日版手柄/美版手柄/日版遥控器	275/100/240	SS原装光线枪/电源板/制转	50/30/30
PS2全新原装8M日版/美版 记忆卡	140/125	PS,Psone组装/原装震动手柄	25/45	XBOX原装记忆卡/分量线/S端子线/美版遥控器	275/195/200/255	SS原装摇杆/摇控大摇杆/解码IC	40/60/70
PS2原装5.1声道光纤线/制转	80/40	PS1M/2M/4M/北通真8M记忆卡	10/18/30/70	XBOX组装手柄/S端子线/分量线/RGB线	45/15/15/15	SS普通原装手柄/导电胶/十字架	30/2/2
PS2原装/组装分量端子线	175/15	PS大/小格斗手柄18/10 Psone原装/组装电源	35/25	XBOX手柄延长线/ PS转XBOX手柄转换器/300W火牛	20/15/45	SS 8M记忆卡/记忆电池	75/8
PS2原装/组装 S端子线/VGA	80/15/210	PS光头支架/数据线/延长线	30/15/5	DC原装光头/光头十座/组装手柄	90/140/25	SS 1M/4M加速卡/金手指	30/70/60
PS2原装支架/太10闪光支架/普通支架	40/35/10	PSC4977/C4507场效应管 20 光头润滑油	8	DC全新原装手柄/原装枪/原装鼠标	55/70/30	精品：太八，十闪光表/情侣表/腰表/变色表/座表	55/85/45/45/40
PS2全新原装光头/法拉利手柄	350/40	PS原装激光管/电容/物镜	15/5/10	DC原装飞行格斗摇杆/原装钓鱼杆	80/75	精品：皮带表（螺旋战车）/卡通表/怀表/情侣单表	40/20/40/40
PS2原装/组装摇控器	120/30	PS主电机/小电机/传动齿轮（8件）	15/20/15	DC原装振动包/组装振动包/上网卡	60/20/40	精品：烟灰缸/烟盒火机烟缸三合一/项链，刀，戒指套装	12/45/20
PS2震动退膛大枪/震动手枪	95/75	PS四分插/制转/S端子线	35/22/10	DC原装记忆卡/原装AV线/S端子线	60/10/12	精品：太8，10记事本/ CD盒（碟包）/ 开瓶器/文具盒	30/25/10/20
PS2GT III方向盘/力反馈方向盘	145/240	PS光头驱动IC BA5977FP/BA6398FP	35	DC组装2M/4M记忆卡/金手指卡/风扇	22/30/45/30	精品：太八，十钱包/打火机/项链戒指钥匙扣套装	20/15/20
PS2电源90W/200W铁盒/250W铁盒	30/45/85	PS原装透镜绕阻一体化/电机	40/15	DC震动手柄/格斗手柄/大摇杆/方向盘	30/35/68/150	精品：奥林巴斯62英寸视频眼镜（超级感受）	3200元
PS2主板（坏）/发光管/数据线	250/40/35	PS保护电阻（无图像，声镜，无振动，记忆失灵）	10	DC组装光线枪/手枪/光头驱动片（BA5686）	60/55/20	精品：GBA豪华套装（红木制）	80元
PS2中文金手指/复位出仓信号线	80/ 40	PS原装手柄插槽/光头托盘 导电胶：1	60/12	DC制转/完美VGA/原装电源板	25/45/45	精品：进口原装白色透明碟盒	1.5元/个
PS2驱动IC5815，6664	35	PS，Psone中文金手指卡25/50 PS原装/组装电源板	35/25	DC光头数据线/驱动开关/手柄插槽	10/10/50		

配件，卡，碟不管您邮购多少邮费一共5元，快件15元，主机邮费一律20元。（批发除外） 邮购汇款地址：湖南省长沙市解放东路28号火星电游 收款人：李宗文 邮编：410003 汇款帐号：建行：4367422926780052622 工行：1901600008644358

交行：6010285064947320б收款人：李宗文 邮购查询电话：0731—4132527 吴小姐 邮购维修部电话：0731—4127175 投拆电话：(0)13873117079李先生 广州大客户批发电话：(0)13826141906李先生 交通银行帐号：4055127071016б109 收款人：李宗雨

兰州宏远游戏精品邮购价目表

6年的风风雨雨
6年的电玩生涯
6年的热情服务
交汇出我们可靠
信誉保证！！！

便宜≠真实 昂贵≠质量 售后信誉才是可靠的保证！

来 自 加 拿 大 的 隐 形 通 讯

敬告：现因游戏市场的多变复杂，我店为了更好的保证广大玩友的切身利益不受蒙骗，特实行所有主机保修一年，终生维修，七天到货的服务宗旨，让您随时感受我们的热情服务！

保修一年——买的放心

终生维修——用的称心

精品套机 快件邮费50元/套， GB套机30元/套

套机1：PSII30000型原主机+完美直读（不用引盘，兼容PSI，全区DVD）+双专用震柄+原装8M记忆卡+DVD遥控器+专用大电源+游戏（任意十款）	2350
套机2：PSII30000R/300007R型原装主机+完美直读（不用引盘，兼容PSI，全区DVD）+双专用震柄+原装8M记忆+DVD遥控器卡+专用大电源+原装支架+游戏（任选十款）	2300
套机3：PSII39001R型原装主机+完美直读（不用引盘，兼容PSI，全区DVD）+双专用震柄+原装8M记忆卡+DVD遥控器+专用大电源+原装支架=游戏（任选十款）	2200
套机4：PSone原装主机+双专用震柄+专用记忆卡+专用电源+游戏（任选十款）	660
套机5：GBA原装主机+改装+背光灯+装用充电一套+皮套+屏贴+游戏卡（任选一款）	760
套机6：GBA原装主机+专用充电器一套+皮套+屏贴+游戏卡（任选一款）	580
套机7：GBC彩色原装主机+笔式充电器+皮套+屏贴+游戏卡（任选一款）	460
套机8：GBP原装机+笔式充电器+皮套+屏贴+游戏卡（任选一款	260
套机9：DC美版/日版/欧式A版原装主机+双手柄+4M记忆卡+双震动卡+游戏（任选十款）	750
套机10：XBOX日版原装主机+直读+双手柄+变压器+记忆卡+游戏9任选十款）	2700
套机11：NGG原装主机+双手柄+变压器+记忆卡+正版盘（任选一款）	2150



隐形无线耳机
从任何角度，您都看不到它的存在，完全隐形：具备自动消除杂音功能，音质清晰自然



原装单机 快件邮费40元/台

PSII30000/300006R/300007R原陪机+手柄	1700/1500/1600
DC美版/日版/版A版原装主机+手柄	650/620/600
PSone100/102/103原配机+手柄	550/560/580
GB厚/薄/彩/GBA原装机（颜色齐全）	160/210/390/480
NGC/XBOX原配机+手柄	1500/1900

游戏周边 快件邮费一律10元（不限量）

PSII震动手柄（原/组）	130/45	PS普通手柄（原/组）	25/6	DC VGA	35	GBA镜面/帖膜	5
PSII原装8M记忆卡	150	Ps手柄延长线	8	DC原装/2M/4M记忆卡	105/25/30	GBA2头/4头对打线	8/10
PSIIS端子线（原/组）	190/70	NGC遥控手柄（原）	350	Dc组装震动卡	20	GBA小摇杆	8
PSII专用电源	35	NGC分量线（原）	290	DC手柄（原/组）	85/30	GBA包	12
PSII原装四分叉	110	NGC S端子线（远）	220	GBA充电器（普通/高效）	20/35	GBA贴纸	8
PSONE震动手柄（原/组）	75/35	PS/DC制转	25/30	GBA高亮度灯	285	GBA屏幕保护盖	12

二手主机 快件邮费40/套.GB套机20/套

九成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+制转+数款游戏	450
八成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+制转+数款游戏	400
七成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+制转+数款游戏	300
八成新SS原装主机三洋光头/JVC光头+双手柄+16M记忆卡+8M加速卡+数款游戏	380/400
七成新SS原装主机三洋光头/JVC光头+双手柄+16M记忆卡+8M加速卡+数款游戏	300/350
九成新日/美/欧版DC原装主机+双手柄+4M记忆卡+双震动卡+数款游戏	550/580/450
GBA/GBC/GBP原装主机+游戏卡	400/300/120
GBA背光灯（亮度超高.被窝精品）	198
GBA震动手柄+充电器+扬声器	80
GB金手指	90
GBA金手指	130
GBA电视转接器	550
GB烧录机+64M烧录卡	380
GBA烧录机+128M烧录卡	560

其它产品 快件邮费15元

MP3+CD+VCD多功能随声听，液晶显示，款式新颖，携带方便，40秒防震，45小时连续播放，随机赠送遥控器，线控，耳机，电源，AV线，口香糖电池两节（三个月包换，一年包修）， 450元/套 （免邮费）

微型数码监控器：随意安装，隐藏方便，可接电脑，显示彩色，黑白两种。 250元/套（彩）150元/套（黑白）

PSII仿正版碟（带说明书，做工精细）35元/张 快件邮费一律10元（不限量）

001维罗尼卡	010铁拳4	019东尼滑板3	028高达战记
002皇牌空战4	011龙战士5	020创造球会	029三国志猛将传
003燃烧战车II	012生与死2	021魔剑X	030王国之心FINAL MIX
004最终幻想10	013SD高达6世纪-NEO	022决战1、2	031三国无双2(中)
005鬼武者 1 2	014海星传说3	023三国战记	032鬼泣
006真魂斗罗	015宿命传说2	024寂静岭2	033实况6
007合金装备2-本质	016格斗之王2000	025装甲核心3	034GT3
008幻想水浒传3	017山脊赛车5	026保镖	035钟楼3
009高达0079	018无尽沙加	027忍	036ICO中文版

GBA卡 快件邮费一盘5元，两盘以上均10元

瓦里奥	65	黄金太阳（中/日）	55/35	索尼克	55	火炎纹章	55
玛利奥1/2/3	35	恶魔城（中/日）	55/35	机战A（中/日）	55/35	天使之翼	55
三国志（中/日）	55/35	黄金太阳2	120	拳皇EX	55	鬼眼狂刀	55
蜘蛛侠	35	白夜协奏曲（中/日）	55/35	洛克人EXE2/3	55	指环王双塔	100
V拉力3	35	实况足球口袋版2	55	传说的星之徽章	55	特鲁尼克1/2	55
光明之魂（中/日）	55/35	真女神转生之光之书	55	沉默狙击手	55	幻想传说2	55
快打旋风	35	真女神转身暗之书	55	银河战士	55	七龙珠RPG	55
机战R	55	口袋妖怪(红宝石/蓝宝石)	55	实况2002	55	古惑狼	55
学校创造	55	超级机器人大战OG	55	GT1/2	55	街霸 2/3	55

各种高达模型，人物玩偶，游戏攻略，GB卡，PS碟/DC碟（三），PS2碟（5元/8元/10元），XBOX碟（35元）目录来函免费索取

汇款，通信，寄货地址：兰州市中央广场邮局1006信箱 收款人：兰州宏远电玩 邮编：730030 邮购，咨询，售后：0931-4660157 经理13893282077

店址：乘31，71，102中山林站下车，外国语学校斜对面 营业时间：早9：00——晚19：00（节假日不休息）



注意：请玩友在汇款时一定写清所购物品及详细地址！！！ 高价回收，各种二手机，价格请来 电咨询，并可贴换新机。

长沙新世代

圣诞 元旦 HAPPY HOLLY DAYS 双节特惠大酬宾

规范 实在

"新世代"不图表面。只讲实际，因本着低廉的价格、热情的服务质量已赢得了众多玩友的信赖。故上期邮包特多。已邮寄过的玩友已体会到"新世代"发货速度之快，质量之高，包裹之规范。为答谢广大玩友的支持"新世代"将以更加低廉的价格，更加优质的服务质量在节日期间回报大家，让您从根本上觉得在"新世代"购物——值。现因邮包多，故每日发货为中午、下午两次，款到即发，绝无半点拖延。（需快件请在汇款单附言栏上注明，已便编组）

汇款地址:长沙市解放东路36号新世代电游（请勿忘邮费）收款人:李坚 邮编:410001 邮购热线:0731-4119826

投诉电话:13017191240 交行帐号:60142870643811901 建行帐号:4367422926170143221 收款 人:李坚

本店主机质量切实可靠，保证期为6个月，所售主机档案一律输入电脑备存，并终身维修，专设售后服务部，免去您任何后顾之忧。

GBA主机(绝对日产+原装电池)(一号一机)请电询		PS II 原配置加直读	1960	NGC原配置+AV线	1460
现所有DC绝对为二手机原配置	510	PSONE原配置（绝对日版原装）	585	XBOX原配置加直读	2140

GBA100%全新卡类（所有售出GBA卡均由专业人员进行严格测试记录，让您放心使用，万一还有问题一月免费必换）

银河战士	46	星之卡比	45	黄金太阳I中文/2代	49/97	露娜传说	45	魔法假日	45
忍(SEGA出品)	46	空军三角洲	25	风之少年I、II	25	炸弹人故事	25	铁拳	45
古墓丽影	46	沉默狙击手	45	光明之魂中文/日	45	火炎纹章	45	玛丽赛车	25
塞尔达传说三角力量	46	J联盟2002	45	机战A中文、R、OG	45	V拉力3	25	龙战士1/2	25
指环王双塔(128M)	96	樱国之魂	25	新钻地A	45	沉默的遗迹	45	三国志中文	45
海贼王ONEPIECE	45	玛丽3耀西岛	25	创造球会	45	皇家骑士团中文	48	大泡泡龙	25
真女神转身光/暗	45	街霸3	45	实况足球6	45	洛克人EXE2	45	机械化军团	45
口袋妖怪红/蓝宝石	45	传说的斯塔菲	45	沙罗曼蛇	25	彩虹6号	45	超魔界村R	45
魂斗罗	25	黑色细胞	45	快打旋风	25	洛克人Z	45	龙珠Z	45
世界传说换装迷宫	45	麻将王中文	45	古惑狼	45	街霸2	45	拳王EX	45
金太郎复仇	45	NBA2002	25	索尼克	45	恶魔城月之轮回中文	45	罪恶格斗	45
漫画地带	45	恶魔城白夜中文/日	45	瓦里奥4	45	恐龙危机	45	蜘蛛人	45

维修 本部集经营与维修于一体，维修实力相当雄厚，本部发现许多邮寄维修的主机，本身为单一故障、但许多玩友因自行乱拆、乱焊、或有病乱投医，造成新的故障，如将其寄往本部，记一次性修复如新，并免费清洗机体，既省钱又可靠。注：PS II 30000型美赛亚仅160元（绝对为USA2型改机线）。（邮寄维修请注明详细联系方法和故障原因，我们会主动联系）

配件类： GBA卡记忆电池/屏幕盖/摇杆/2、4对战线	5/7/7/7/9	DC制转/VGABOX	25/49
充电器/可调白光灯/贴膜/镜面	16/15/4/4	DC全新光头/电机/数据线/驱动板	88/23/9/52
竖包/护套/卡盒/单独电池板/电池盖（注明颜色）	12/5/1.5/10/8	DC AV线/S线/风扇/驱动开关	12/13/29/8
原装包/耳机带扣/硬包/透明包	33/8/13/5	DC键盘/原装半透明鼠标/电话线(4米)	60/45/25
8合1件套/18合1件套/北通四合一摇杆	42/56/29	DC正宗原装光枪/记忆电池/光头托盘	85/4/19
EZFLASH128M/64M对录卡	475/125	PS II 原装光头（保证期三个月）	345
PS、PSone原装/组装普通手柄	23/5	PS II 原装/组装手柄/AV线/分量线/S线	118/30/12/16/8
PS、PSone原装/组装振动手柄	48/20	PS II 方向盘/PS2精装铝箱	148/85
PS、PSone记忆卡/制转/4分插/大摇杆(双震)	8/19/30/67	遥控器/5.1声道光纤线	25/75
PS、PSone绝对原装全新光头(保证期半年)	205	四分插/竖支架/制转/原装记忆卡	47/13/25/125
PS、PSone原装全新激光管/物镜/光头顶帽/润滑油	16/9/12/7	复位出仓信号线/光头数据线/VGABOX	27/30/215
PS、PSoneAV线/S线/PS、DC、SS电源/导电胶	8/8/13/1	完美直读芯片（30000－30006R）（绝无焊点具体电询）	160～240
保护电阻/电机/齿轮（8件套）BA5977驱动片	7/8/15/33	SS原装JVC新光头/驱动板	90/75
光头支架/光头数据线/延长线/电机线	45/15/4/4	SS直读IC/制转/4M加速卡/AV线/8M记忆卡	55/25/65/8/59
PS、PSone直读IC（附图）/电源板总成（原/组）	25/27/45/30	手柄/导电胶/十字架/电源板/原装无线手柄（双）	9/2/2/34/175
AV分插器/金手指卡（全中文）/光头托盘	18/22/20	太10项链/腰表/打火机烟盒/闪光表	15/55/35/65
DC原装/组装手柄/图像芯片6258	70/25/140	太10情侣表/皮带/戒指+钥匙扣+手链	72/45/30
DC振动包/4M、2M记忆卡/原装VMU	18/24/20/95	合金装备打火机/太 10 精品碟包（全钢）	17/38

GBA全彩攻略书		光明之魂	12	**PS全彩攻略**		生化123合集	13
口袋红兰合集	12	恶魔城白夜	12	恐龙危机	13	纹章传说	13
机战OG	12	沉默遗迹	12	北欧女神	13	龙骑士传说	14
真女神转生	12	魔法假日	12	燃烧战车	13	鬼屋魔影	13
世界传说	12	火炎纹章	12	寄生前夜	14	永恒传说(超厚)	19
黄金太阳1/2	12	银河之星	12				

（版面有限敬请电询）

邮费：GBA主机10元、其它主机各20元；GBA卡、碟片、配件、攻略书等每次邮费5元；快件另加10元。（超过两周未收到货请电询）

"新世代"包裹规范，精致、您收货一看便知 切记：您的地址一定要详细，请在汇款单上注明所购物品。

合肥梦幻电玩

欢迎各地玩友光临、选购

GBA卡一律低价优惠广大新老顾客、绝无虚价。

32M	29元	64M合卡	89元
64M	49元	32M合卡	69元
128M	99元		



各种GBA烧录机卡80—800元不等
各类主机游戏卡等值10元贴换
各类主机光碟一律4元

NGC 1480（日本产）
PS II 直读 1850（原厂封条、现场改机）
PSone直读 600（原厂封条、现场改机）
DC 580（日本产） GBA 500（日本产）
X-BOX 2000（现场改机） GBC 360（日本产）

邮购：特快每次20元
另高价收购进口随身听、游戏机、数码娱乐产品。

梦幻总店	分店彩虹电玩
地 址：合肥市安庆路156号	地 址：合肥红星路36号
电 话：0551-2646323	电 话：0551-2628583
邮 编：230001	邮 编：230001
联系人：张亚标	联系人：梁贤广

欢迎省内外客户批发、指导、交流。

电子游戏软件邮购信息

电玩新势力DVD



12月28日出版

享受次世代原汁原味的游戏！
●高清晰度250线提高到500线●先进的MPEG-2压缩方案●长达100分钟相当于两张VCD

10.00元 已接受预订

电玩新势力金版MTV



犹豫一时，后悔一世！
●20首游戏MTV，曲曲经典●中外文歌词对照，附赠精美海报
●第三次印刷，高烧不退！

6.80元 已出版 绝赞发卖中

12月19日出版



大超值

电新2003年第一期

双光盘8.80元 附赠精美海报

电子游戏软件增刊·GBA专辑



GBA主机介绍及周边产品，GBA历史
2002年以来50部GBA经典游戏攻略

超值定价12.00元
2003年1月15日出版
大16开 160面全彩

GBA玩家必备手册！！

游戏批评

第3、5、7、8、9、10、11、12、14、15、16、17辑有售，每册6.50元。2003年改为双月出版，每辑6.50元

电软增刊



上千款高达模型、军事模型及游戏人物手办。附赠VCD光盘收录高达数款游戏精彩CG，迫力满点。高达迷必备。

超值定价：18.00元

电软2000年合订(上)



400页以上80万字大容量，时代纪录，合订本中硕果仅存。其余各年度合订本已全部售完。

定价：28.00元

20世纪GB全书（上、下册）



640面超大容量，20世纪掌机进程全记录。GB玩家必备工具书。

超值定价：23.00元

超GB特辑

《全书》之后，新世纪GB游戏特辑，介绍上百部新游戏及十余部GB经典游戏攻略大作。

定价：15.00元

电玩新势力

第2、9、12（单光盘6.80元/期）。第10、11、13（双光盘10.00元/期）。第15期（双光盘8.80元）有售，其余已售完。

电子游戏软件

2002年第2、4、7、8、9、10、11、12期有售，每册定价8.40元。
2003年半月刊，每期8.40元

邮购地址：北京6129信箱 发行部（请勿写私人收款） 邮编：100061 联系电话：010-64472177 邮资免取


拥 / 有 / 北 / 通 / 游 / 戏 / 更 / 轻 / 松
北通PS2游戏周边
BETOP 北通产品
全新上市
PS2 ACCESSORIES
■ 自动/半自动独立连发手柄、可编程手柄
■ 仿真力回馈方向盘
■ 扩充卡-完全包容原装卡带，外形如一
■ 显示屏-全制式选择，画面清晰细腻
快乐指南
▪ 北通电子的产品均享受“一个月保换、六个月保修”的放心服务，使您绝无后顾之忧
▪ 全天候的技术支持：020-85513480及support@betop-cn.com,及时为您排忧解难，扫除一切疑难杂症
▪ 在线即时服务QQ号：176634，如同在您身边，随叫随到
▪ 三十分钟之内一定给您回复的网上留言板（BBS），敬请光临我们的网站：www.betop-cn.com
▪ 不断加入的新编程文件及驱动程序升级，只要关注我们，就能将您的游戏外设的性能发挥到最优化，游戏变得更轻松
北通电子有限公司 E-mail:betop@betop-cn.com 分公司:广州 020-81010931 北京 010-65924094 上海 021-62052398

新特奇科技有限公司

Sintax Technology Ltd.

诚征

- 全国各地区代理经销商
- 游戏软件合作开发或策略结盟
- 联系专线 ：13536041566 陈小姐
- E-mail ：Sintax@163.com
- http ：//www.st168.net

新 卡 推 介

超级机器人大战X

（机器人介绍）

机器人的名字
机器人 HP、EN
机器人损毁修复所需资金
运动：机器人的回避能力，使敌人命中力降低

（机器人能力介绍）

变形：改变机器人的外型与能力，
修理：恢复我方机器人的 HP，
补给：恢复我方机器人的 HP、EN、武器弹数

星球大战II

（天行者阿纳金）

阿纳金基本的攻击方式是光剑近距离对敌物劈砍，他的出现将永远改变原力的平衡.

（光剑介绍）

光剑是一件非常有用的武器，它不但可以进攻，还能把敌人的攻击反射回去一把点亮的光剑往往可以结束一场冲突.

太空宝贝

（玩法介绍）

在游戏中，除了解任务外，玩家要帮史迪奇收集照片的N碎片，以合成一张大张的全家福照片

（森林历险）

莉萝被抓走了，史迪奇要想办法先收集一把锁匙才能打开牢笼的锁，在那之前一路的障碍物和敌人在等着史迪奇.

狮子王

（游戏画面说明 1）

这是非洲草原上最欢乐的一天，所有的动物都聚集到这里，争相目睹狮王木法沙和王后沙拉碧生下的小王子辛巴

（游戏画面说明 2）

刀疤，木法沙的弟弟，却认为辛巴的诞生令他失去王位的继承权，怀恨在心的刀疤开始了他夺权篡位的阴谋.

数码暴龙 2003格斗版

（狮子兽）

拥有正义之心，性格高傲的兽人型数码宝贝.
必杀技：兽王拳

（八神太一）

御台场小学五年级学生，是嘉儿的哥哥.
花纹金属卡：勇气

数码暴龙 2003红宝石

（选人幕）

在标题幕之后压START之后，进入选人幕，在此可以选亚古兽或比丘兽来进行游戏.

（游戏玩法）

开始可以选择要操作亚古兽或比丘兽，须利用这两只的特性去完成后面的关卡.

古惑狼

（游戏画面说明 1）

人们恬静地生活在这美好的宇宙之中.

（游戏画面说明 2）

最后，我的行星人类已经完成了，地球人类将会为我的超智力而折服.

真·三国无双II

（开始游戏）

重新 始：开始游戏
取 度：存取的游戏进度
开始游戏：画中央在 定的角色， 定后按 A 就可以了。

（游戏画面说明）

光鲜亮丽的画面
神奇的探险之旅
曲折离奇的故事

小太极 神话历险

[taichi03] 小太极

按 B 可变成圆球，能过狭窄的信道按 B后，B按住不放在按 — 或 — 可滚动

（主角人物）

病毒安推毁世界，甚至去搞乱远古的神话世界，勇敢的小太极和大龙他们决定穿越去拯救被打乱的远古的神话世界，

少林十三棍 英雄救主

（主角人物）

粗犷豪放的程咬金挥洒着三板斧，脚下生风似的冲向敌人，那把大板斧也干脆利落，仿佛利斧发出的凌风，让敌人弹飞三尺.

（主角人物）

觉远的少林棍耍得淋漓尽致，只要是作恶多端的敌人，管它是男是女一样手不留情，而敌人也不是省油的灯，拳脚功夫还是了得，觉远两面受敌，看他如何对付？技巧也全在玩家了.

真·三国无双

（猛虎咆哮）

张飞此招如雷灌耳，威振动山河，一出招，敌人必振飞出去，真乃气势磅礴无愧为"猛虎咆哮"

（万箭穿心）

黄忠的"万箭穿心"更是威力无比，杀伤力强，当遇到强敌时，黄忠一拉强弓，连续发出无数的利箭，箭箭穿心，此招一出一招必杀.

蜘蛛侠3 电影版

（紧身外衣）

以红，蓝两色 主，胸前蜘蛛标志有镭射效果，物料以弹性纤维 主，身上有鳞片状暗纹，十分贴身，使蜘蛛侠行动起来更矫健迅猛.

（秘密武器）

蜘蛛丝射枪和蜘蛛丝，蜘蛛侠能飞檐走壁上天入地，如入无人之境靠的就是源源不断的蜘蛛丝.

本公司营销的几大理由

- 公司完全拥有自主知识版权，有国家版权局的版权证，通过质量检验报告，并能进入商场超市等营销场所。
- 实行严格的区域完全代理制。
- 公司坚持终生保价政策，最大程度减少代理商、零售商的风险，保障代理商的正常利润。
- 有质量问题的卡带一律包换。

邮购地址：中山市东区邮局专用信箱 A082号 邮编：528403 新特奇发行部收（免邮资）

以上彩色中文 GBC 系列游戏邮购价 60元。 GBC游戏的英/德/泰/西班牙/葡萄牙文等各种版本将陆续发行

三栖人

目击

Scene of Creation



寺冈贤司、常木志伸

从登场于近未来舞台的汽车到飞机以及机器人的设定全都由这两个人负责。

在押井守监督的《Ghost In The Shell》的7年后，素子终于重现荧幕。2002年10月开始以每月两集的速度在日本播出TV版的《攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX》登场了。这部动画由神山健治监督，士郎正宗协力制作，而音乐方面由大名鼎鼎的菅野洋子负责。这是一部以原作和剧场版为基础但又独立成篇的全新的攻壳机动队。攻壳机动队一向以其庞大而细密的情报量和历史设定而著称，这部作品除了保持这个特色外所有的故事情节也是全新的。该作共计26集，第一张DVD版的《STAND ALONE COMPLEX》预定在12月21日开始发售，相信大家在不久之后就可以欣赏到这部经典之作了。

1997年发售的ps版3DACT游戏《攻壳机动队》大家一定还记忆犹新。游戏不仅插入了多段高质素的动画，蜘蛛型机器人斑陀螺的行动之灵活，操作之流畅也让人印象深刻。游戏要求玩家操纵重型红色战车在飞檐走壁攀爬跳跃中消灭敌人完成任务，虽然没有加入更多的原作情节，但是可以在墙壁上活动自如的机体成为该游戏最大的特色并获得好评。

关于《攻壳机动队》的深刻内涵庞大资料和历史设定在此无法一一介绍，有兴趣的朋友自己去找来看看吧，也许你能够找到生命的答案也说不定。



草雉素子

公安第九课的队长，除了脑部和脊髓外身体已完全义体化，被称作“少佐”。在最新TV版的动画中不仅服装的设计作了大胆的变化，还将展现给大家一个没有人知道的素子。

真实与

虚幻之间 攻壳机动队

攻壳机动队 灵魂与躯壳现实与虚幻 究竟谁才是真实

从1989年攻壳机动队诞生至今已经有十几年了，这部作品不仅没有从人们的记忆中逐渐淡去，反而有无数的人不断加入到FANS阵营中。作为一部晦涩艰深的充满各种专业术语的SF作品能获得如此巨大的成功一定有它的过人之处，现在就让我们来看看吧。

鼎鼎大名的原作者士郎正宗创作过《APPLE SEED》《特搜机动队》等数部已为我们所熟知的作品。他那独特的充满金属感的画风以及深刻的作品内涵一下子就得到了大众的好评。但他的作品也不乏活力充沛个性率直的角色，比如《特搜机动队》中那个争强好胜的蕾欧娜。相较之，身为首相直属的特别实行部队公安第九课的队长草雉素子除了拥有冷静的判断力、快速的行动力外欠缺的恰恰就是那种火热的生命力。

1995年由押井守监督伊藤和典负责脚本的《攻壳机动队》(Ghost In The Shell) 一举成功，甚至占领了美国录像带销售排行榜的第一名。与大友克洋齐名的押井守塑造出了一个更加“押井式”的不知自己究竟是不是人类，每每否定着自己怀疑着自己的感情是否也是程序的草雉素子。除了错综复杂的剧情和人物的成功外，动画的质量也相当的高。从开篇素子身着热光学迷彩服由大厦跳下消失在夜幕中的一幕，就让人相当的叹服，production I.G的实力可以由此一瞥。整部动画都围绕着“生命到底是什么？”而展开。网络中产生的意识，金属中包含的灵魂，到底哪个才能叫做生命？谁，又能回答呢？



斑陀螺
与原作基本相同，素子和巴多解决事件时所使用的搭载AI智能的思考型战车。是个固执认真的家伙，在第九课中经常被视为垃圾和呆瓜。

神山健治
除了监督《MINIPATO》(《机动警察WXIII》的短篇集）并负责人气大作《BLOOD THELAST VAMPIRE》等的脚本。

下村一
production I.G所期待的新人。这次首次挑大梁负责《攻壳机动队》的人设工作。

巴多
素子的好搭档。双眼为义眼，身体大部分也已经义体化。是个总是笼罩在神秘气氛中的男子。

「攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX」

2002年12月10日开始放映
HP■http://www.production-ig.co.jp/
HP■http://www.production-ig.com/
illustrated by HISAHUMU NAKAHARA,NOBUHIKO GENMA
background by YUSUKE TAKEDA(STUDIO BIHOU)
text by SHUNDOW KAKIZAKI
shot by HIROAKI SENDO

士郎正宗 Production.I.G/讲谈社.攻壳机动队制作委员会

STAFF 原作、协力：士郎正宗 企画：石川光久、渡边繁 监督：神山健治 脚本：菅正太郎、樱井圭记、佐藤大、藤关淳一、寺户信寿 人物设定：下村一 机械设定：寺冈贤司、常木志伸 音乐：菅野洋子 制作：Production.I.G

CAST 草雉素子：田中敦子 荒卷大辅：阪修 巴多：大冢 V名夫 特古萨：山寺宏一 石川：仲野裕 萨特：大川透 巴兹：小野冢 V贵志 伯玛：山口太郎 多脚战车：玉川纱己子

STORY 第一集：公安第九课收到政府官员被袭的报告而出动。在军警交织的阴谋中，素子能否平安无事的救出外交官呢……



责编/星尘大海

SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

Game bar

游戏点评

PS2 火焰的气息 5

厂商：CAPCOM　类型：RPG　媒体：DVD-ROM



已然不知道改用何种言辞来评价这部游戏了……作为一部RPG游戏而言，比较出色；作为《火焰的气息》系列而言，完全没有了以前的味道……

本作中变动最大的莫过于画面和系统了，尽管“卡通渲染”在现今的游戏界中大行其道，但事实证明——不是每个游戏都适合“卡通渲染”的。呆滞、僵硬，或许能够形容画面的也只有这两个词还算是比较恰当。战斗系统变得很似是《樱大战3、4》的感觉（K1：樱大战啊樱大战～～～），不同的剑技或魔法会消耗三个等级不同的ＡＰ值，而每件武器除固有技之外的其他剑技或魔法都是由玩家自己分配添加，这样的感觉还是满不错的。新增的系统中比较讨好的莫过于“SOL”，利用这个系统可以使玩家保留当时的道具及武器并重新开始游戏，而且利用“SOL”系统后会有补充剧情出现，可以让玩家对游戏的故事了解的更加完整。其实说起来，这个系统和《樱大战》中的“连动剧情”很相似啊……（K1：樱大战啊樱大战～～～）。

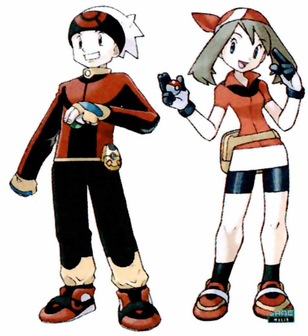
——北京・星川明人

角色：8	操作性：10
画面：9.5	创意：8
音乐：10	移植度：——
情节：8	总评价：9

游戏时间：1小时

GBA 口袋妖怪・红宝石蓝宝石

厂商：NINTENDO　类型：RPG　媒体：卡带



从GBA主机发售时就高喊着的游戏直到今天才正式登陆，把FANS们的心都等急了。

这绝对是任天堂金矿级的软件，全350种妖怪竟然要从头开始收集而不能对应原GBC版的任何一个版本通信，这实在不得不认为是任天堂企图将玩家们的所有注意力和时间牺牲在GBA上的举动。

老实说，画面并没有带给人太大的感动，但一经上手，你绝对就很难再放得下来。尤其是战斗的部分，虽然很简单，但饶有趣味，各种妖怪的攻击方式也十分新奇，让人真正感到进化所在。二对二的战斗更是精彩得出乎想象，彼此的配合和补足使得战术性很强，很有研究的必要。也许这就是任天堂大力倡导的“游戏的本质”，当你走在小桥上看到倒影，真的不得不由心而生很惬意的感觉。

由于笔者使用的是蓝宝石版，故不知在剧情上有没有太大的差异，相信今次的互动更是究极的乐趣所在。但愿口袋妖怪能再造辉煌，超越GBA最高销量的《马里奥赛车A》！拜托了……

——长春・LENY

角色：10	操作性：9
画面：7.5	创意：8.5
音乐：8.5	移植度：——
情节：8.5	总评价：8.7

游戏时间：天天都在玩

PS2 特鲁内克大冒险3

厂商：CHUNSOFT　类型：ARPG　媒体：CD-ROM



今冬最值得深入研究的作品之一。时隔3年，系列续作终于发售了，机种仍然是PS系。随着主机性能的飞跃，特鲁内克此次以全新的3D形象登场，看不出一丝一毫的粗糙感。厂商虽说是以玩系统游戏性出身，但技术却一点不差。游戏画面看起来非常的舒服，细腻。人物怪兽没有一点生硬感。这点算是出乎阿俊的预料。

和前作一味的迷宫迷宫相比，本作则在剧情上下狠功夫，将迷宫巧妙的融入了剧情中。没有了为了迷宫而游戏下去的单调感。取而代之的是令玩家想要闯出迷宫推进后面的未知剧情。故事大体上很直观，就是从特鲁内克一家人遭遇海难漂流到岛上开始。但本作毕竟是出自勇者系列，整体剧情很好理解，入戏，节奏比较紧凑。勇者的气概是具有非同小可之影响力的。阿俊就是把本作当作PS2勇者前传来享受。

不可思议迷宫系列的优势还在系统。本作在特鲁2的基础上改良。最大的变化就在于特鲁内克的等级是和其他RPG游戏一样是可以累积的。不再是一进入迷宫只有LV1了。但也还是有这种LV1迷宫可挑战的。算是不至于得罪了超级迷宫狂人吧（笑）。当然，更重要的是体贴了广大玩家啊。厂商也是知道现代人没有太多的时间去玩游戏的，随大势也。

——南昌・严俊

角色：10	操作性：8
画面：9	创意：8
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：8.5

游戏时间：50小时

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

PS2 恐怖惊魂夜2·监狱岛的儿歌

厂商：CHUNSOFT 类型：音乐小说 媒体：DVD－ROM



作为电子音效小说，无疑画面、音乐、剧情是决定它能否成功的关键，本作的画面和音乐都达到业界顶级水准，3D化的剪影式角色相当有质感。人物的颜色给人一种半透明，又像云的感觉，人物相貌和衣服都若隐若现，背景也融合了3DCG与写实画的特殊效果。这也是本作独特之处之一。

独特之处之二是音乐，作为电子音效小说，音乐就是它的灵魂，游戏的配乐完全烘托出了一种恐怖的气氛，游戏中将日本传统乐器与交响乐完美结合在一起，将恐怖的气氛表现得淋漓尽致！

本作最大的创意是主角拥有多达105种结局，这不得不让笔者对制作人的想像力佩服。游戏唯一的缺点就是日文暴多。只有推荐给日语达人了。

——辽宁·于澎

角色：9	操作性：——
画面：10	创意：9
音乐：10	移植度：——
情节：10	总评价：9
游戏时间：24小时	

GBA 银河战士·融合

厂商：NINTENDO 类型：ACT 媒体：卡带



据说NGC版的《银河战士PRIME》将做为任天堂于圣诞期间北美业务的重磅炸弹，而与之有互动关联的GBA《银河战士FUSION》先于感恩节发售，率先拉开了年末商战的旗号。

如果你是一个恶魔城系列的爱好者的话，那你一定会喜欢这部作品，因为它根本就是一款未来版的恶魔城。在构造复杂的空间站内探索，击败BOSS并获得新的能力以便能前往新的地点。但游戏把情节把握得相当巧妙，未知的外星生命体以及周旋着的MIMIC体使得投入度大增，而不是像恶魔城那样机械地扩大探索域面最后消灭吸血伯爵，从游戏的最开始，你就根本不知道你要面对的敌人。这样的心生恐惧让人有种看异形电影的味道。当然，任天堂把动作与解谜也把握得十分精确，有时看似无路可走，其实暗藏新机，这样的成就感也使人更能被游戏吸引。

这是一款近期很难得的动作游戏，也许有人会指责画面有些阴晦，或指责剧情有些拖沓，但任天堂出品，绝对的好玩！相信我！

——长春·LENY

角色：8	操作性：9.5
画面：8	创意：8.5
音乐：8.5	移植度：——
情节：9.5	总评价：8.7
游戏时间：7小时以上	

PS2 鬼武者2

厂商：CAPCOM 类型：AVG 媒体：DVD－ROM



满分！绝对的满分！

相信所有见识到《鬼武者2》的人，都会发自内心的惊叹，游戏与所谓的电影艺术的差异，似乎在这部作品中已经消失殆尽。

游戏画面之精美细致已远超人们想象之中，单是开头一段下雨的场景，你也能真实地感受到雨珠一点一点地亲吻大地泛起的水花。如果没有魔物的话，既使操纵着主角在散步也绝对的满意十足，因为实在是太唯美了。

音乐是气势磅礴的味道，但个人感觉总体色彩较偏低沉，或许这也同魔物当道，人世凄凉这一背景相吻合吧。

动作当然就是CAPCOM的拿手绝活了，尤其是一闪出现时的爽快感，绝对要远胜于前作，还有众多特殊道具的取得，追求完美的玩家可有得瞧了。

只可惜美中不足的还是情节，前半段的进行几乎也都没有什么伏笔，不外乎就是魔物军团杀害村人，再由柳生十兵卫去报仇，解救和平于水深火热(汗！)哪怕是CAPCOM加入些骗人眼水的煽情戏分在里面升华升华也不错啊！

和氏璧终究还是要像断臂维纳斯那样才能让人回味，不过看看游戏店里围观《鬼武者2》的人群和一双双惊呆了的眼神，你应该知道这部作品到底有多好了！

——长春·LENY

角色：10	操作性：10
画面：10	创意：9
音乐：9.5	移植度：——
情节：8	总评价：9.4
戏时间：尚未通关	

XB 疯狂出租车3

厂商：SEGA 类型：RAC 媒体：DVD－ROM



此次的“3”可以堪称系列经典，操作系统与前两作相同，很容易上手，游戏容量也大的令人吃惊，一张盘里收录了全三代的作品，而且前两代也经过修改更新，与DC上的前两作不大一样，无论是画面或是音乐，超出DC的数倍，令人不得不佩服世嘉。

“疯狂”二字在此作可算彻底表现，在突然加速时车尾巴后面居然会喷火，跟开火箭似的，在DC上，有好多地方都去不了，如房顶天台之类的，这次全解决了，无论什么地方都能跑上去，场景也比起前作的大了一倍，连地图也和以前的不一样了。自由度随之大幅提高，超炫的游戏画面，一看就知道是经过重新制做加工的。

这次“疯3”总体来说，绝对是一款不可多得的作品，在人来人往的城市中由着性儿的横冲直撞，再配合着让人兴奋的摇滚乐，尤其是里面一首由“THE OFFSPRING”乐队演唱的“ALL I WANT”更是“疯的”系列中的经典乐曲，光听着这歌就有一种想疯跑的感觉。

毫不夸张的讲此游戏绝对是购买XBOX的随机盘。真是太完美了，我们向世嘉鞠躬！

——日本·周众屹

角色：10	操作性：9.9
画面：10	创意：10
音乐：8.5	移植度：——
情节：10	总评价：9.9
游戏时间：每日必玩儿	

论世嘉的冷饭及其他



前言■最近世嘉宣布将会把其过去的一系列知名旧作移植到PS2及XBOX上，从其公布的游戏单上可以找到很多经典游戏的名字，看到许多老玩家和世嘉FANS在欢呼雀跃的同时，我们也感到这家游戏名厂所流露出的一丝衰竭之气，下面就是本刊特约撰稿人王俊生的特评。

大约在一年多以前，世嘉告别硬件竞争队伍的时候，我曾经很为它掬了一把泪。那时便有人笑说不值得，甚至觉得我是不是过于多愁善感、甚至悲观得近乎女人了。在于他们看来，非独瘦死了的骆驼仍然可以比马大，而没有了硬件支持的世嘉，就等同于抛了累赘、轻身上阵的勇士，几乎已可说是必胜。

现在看来，必胜固然已经无人再提，小胜似乎急切之间也不可即得，世嘉现在期待的，大约是明年三月份的财务报表能够在家用游戏上做到保平，或者红字里的零字再能减少些。

其实众人先前的乐观，实在也不能说过于盲目。想想现在的三大主机，无论如何也都比DC混得强些，更何况世嘉漫天撒网，就算网眼稀疏做不到预想之中的世界第一，大鱼总归还是有希望捞上几条的。

只是谁都未曾想市场对此并不领情，除了创造球会、VF4和Sonic Adventure这三个游戏成绩马马虎虎以外，Sega其他的作品可以说是毫无起色，而且简直可以算是一败涂地—这里是有一个销量达到三位数的名作可以为之作证的。

世嘉主机的品牌，并不等同于世嘉自己软件的品牌。我想我们中的很多人—尤其是一些死命的Sega的Fans，对此都很浑浑噩噩了一阵。世嘉的游戏，能够卖到那些数量，其实有一半靠的是自己硬件强推出去的。就比如说2K系列的运动游戏，虽说质量算是不错，但在世嘉自己的主机中完全处于垄断，玩家想玩此类作品，就自然非买不可的，这简直颇有点Windows搭售IE的意思了，所以销量也就应该不会太差。

这样的作品，就像是颇为受宠的独子。父母看着越来越美，孩子渐渐地也就被惯得不知天南地北起来—虽说自己也算还有点本事，而且本来也确乎长得是比较可爱的，但走出房门去看一看，原来也不过就是中人之姿而已。若是还仗着父母的宠幸非要和人气的帅哥拼个死活，自己又偷懒不愿（一说是不屑）拿出多少绝活的，就很少能不被群众的板砖打得头破血流。

世嘉现在的情况，如果不是穷得快要死了，看起来最好还是不要再炒冷饭的好。那些东西可能确实曾经是辉煌，但这辉煌已经过了，而且也未必符合现代年轻人的口味。把16位主机的作品都复刻出来，除了让人唏嘘或者冷嘲几声之外，实在没有太多的意义。希冀靠这些老东西树立起世嘉品牌的美誉度，反倒不如踏踏实实做一两个新的作品，看看自己究竟还能不能抓住玩家的心。微软、索尼还有任天堂，目前对世嘉态度就像面对带刺的玫瑰，正有些举棋不定。据说几位老大也曾发下狠话来，说完整的Sega他们是绝对不要的。硬件商们感兴趣的，只是其中几个技术骨干而已。这些人出走以后固然未见得会打世嘉的牌子，但世嘉这个牌子里的底蕴便一定会更少一些。而一个失去了支撑的世嘉，离崩坏也就不远矣。

这显然不是很多人愿意看到的一当然，也有很多人戴着关心的面具微笑着期待着这一天的到来。

本刊特约撰稿人：王俊生



谈主机派别之争

众所周知，咱们中国人是爱分派的。比如说古时候有两个好朋友管宁和华歆，他们在读书的时候有个大官华盖而过闹市，华歆忍不住趴在窗户上看。注意，还仅仅是看看，表示兴趣而已。管宁就把两人共坐的席子割成了两半，说："君非吾友也"。也就是说，和华歆划清了界限，从此我们属于两个阵营了。两个好朋友就这样分道扬镳了。而以后发展到朋党论，牛李党争，就是由知识分子组成的两大集团之间的争斗了。初看时似乎有点像几百年后的美国两党制。但美国的民主、共和两党争虽争，但毕竟还是争出了一些有用的道理（尽管没用的也不少）。但传统中国的党争，更多的是倒向相互倾轧那方面去了。

现在我们又看到玩家们也开始分派，比如说SEGA铁杆和任天堂铁杆。早年间《电软》上先是有文章，其本意是要搞清楚SEGA和任天堂的16位主机哪个更强。但马上就失控了，搞成了大辩论。我们知道开辩论会大鸣大放是辨不出结果，只能更加煽动情绪。双方都大有语不惊人死不休的架式。条条道道，不厌其烦。看似热闹，实则无聊。后来DC出来了，又有什么米奇亮的妙文，用来作为打击SEGA的利器。现在又有人对比DC的图像而痛贬PS2。最近还听说有个杂志因为发表了一篇戏说性质的搞笑文章而遭到SEGA铁杆的网上抵制。似乎国外杂志上从来没有这么热闹过，因为国外玩家不会因为爱好不同的主机而去组织派别而相互大肆攻击。

派别之争，原因很多。重要的一条是中国玩家向来缺乏普遍的宽容，头脑过于简单，黑白分明。我们认为一个人非忠即奸；非友即敌；不是爱国，便是汉奸；不是革命，就是反革命。中国式的教育，教育出中国人只知道两种可能：我好你不好，或者你好我不好。如果我好你不好的话，这倒罢了。倘若你好我不好，那我一定要使绊了用手段。我不好，我也要让你好不了。所以中国人最后总是搞得你不好我也不好。而美国式的教育，向儿童们灌输的是你好我也好，你这方面好，我那方面好，于是大家相安无事。这也就是所谓的"双赢"。中国人总是要争，目的是证明我好你不好。而外国人认为既然是你好我也好那就没什么可争的了。

比如说有这么一种说法：说SEGA的游戏更具游戏性更专业，这样一来就暗示着SEGA铁杆对游戏的悟性更高。SEGA铁杆们说我们更能理解游戏的本义（即游戏性）。似乎PS的玩家们变修了，修正了游戏的本义。对有些人来说，似乎只有告诉别人些什么是正确的，或者什么是错误的，才能证明些什么。所以总是会有人站出来告诉别人自己的想法和自己的观点，并且不仔细分析别人对自己观点提出的疑问和反驳。

这样对吗？

而且喜欢某个主机上的游戏，或者某种类型的游戏，并不能说明你比别人高明。比如说我以前爱听古典音乐（当然现在是没胃口了，去剧院坐下就打盹了），但我不能因为我爱听古典音乐就鄙视那些喜欢黑人饶舌歌手的人。我更不能说因为我喜欢古典音乐我就更高尚更深沉。因为这没法比！说这种主机比那种主机机能好倒没什么，说这派铁杆比那派铁杆更深沉就实在有点肉麻了。

因此，对主机派别之争，玩家们需要了解：世界上有多种可能的形态，而社会和人生除了一条道路外更有多种可能的选择。

（本文原载于《游戏批评》第十辑P124，谨以此文献给中国广大的恶趣味读者）

文／金蕙池

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

震撼—我看"SQUARENIX"

文/ 浩风雨文

11月26日，本来应该算是个平凡的日子了，但是因为SQUARE和ENIX的突然发难，使得本来平凡的日子变的不那么平凡了！当天，业界的RPG巨头SQUARE和ENIX宣布定于2003年4月1日进行合并！新公司的名称是"SQUARE -ENIX"，ENIX将被保留下来，而SQUARE将完全解散。届时，SQUARE的股份将1股合ENIX 0.81股！

中国古代的哪位先哲说了这样一句话"分久必合，合久必分"如果用这句话来形容现在的游戏界真是再恰当也不过的了！当初在游戏界红及一时的TAKARA，HUDSON成了KONAMI的子公司；叱咤风云的世嘉也进行了重组，将旗下的研发部门分成了独自运作的子公司；这不，连SQUARE和ENIX这样的大牌都吵着要抱在一起了！看来还真的是"这个世界变化快呀"！



前几日，和一个略懂游戏的朋友一起聊天，谈到SQUARE，他不知道是神末，谈到ENIX和DQ系列，他仍然是一头雾水，可是要说到最终幻想，说到那首"eyes on me"，说到SQUARE的一系列作品，她立刻就能说出一大堆和此有关的东东！如果说PS是目前国内普及最多的主机，相信没有人会有异议吧！这点从国内各大论坛中PS论坛的热闹就可以看出来！诚然，有不少玩家是接触了PS而喜欢FF，因为接触FF而喜欢游戏的！可在这些有PS的玩家中，有几个人是因为DQ而喜欢游戏的呢？恐怕很少！DQ可是日本的国宝级的GAME呀！如果这次合并成功的话，相信以后在国内不会再出现知道FF而不知道DQ的情况了！相信这也是许多的CORE USER所愿意看到的！

当然，两大巨头的合并所带来的影响也绝对不只是以上所说的一点点而已，下面我们就来分析一下，合并后的公司对今后的游戏界的影响，乃至对下次主机大战的影响！

新公司预计将在2003年度的销售额达到610亿日元，经常利润为185亿日元；到2005年3月，销售额将预计达到800亿日元，经常利润将达270亿日元，当期利润达到150亿日元！真的能达到吗？我们还是先来看一下2001年度SQUARE和ENIX的财务状况吧！SQUARE在2001年度的销售总额是366亿日元，但是经常利润却是负的165亿日元，亏损的原因主要是投资电影业所造成的！而ENIX呢？虽然表现的比较低调，可销售额也有248亿日元，经常利润为74亿8900万日元！如果把两项一综合，新公司所预计的610亿日元的销售额倒是不会有太大的问题，可经常利润呢？新公司预计的经常利润为185亿日元呀！就算FF的新作品反映很好，就算王国之心热卖，又如何呢？不要忘了，以目前的情况来看，要达到185亿日元的利润还是有一定的难度的！除非有大作比如DQ8或者FF12在2003年发售，否则，这个目标很难实现！现在看来，DQ8或FF12在2003年发售的可能性接近零！

曾几何时，有人在评论PS和SS的大战时，曾说过"FF，DQ，得一者可安天下"如果回忆一下当时的情况，这句话也决不为过！的确，如果当初DQ7是出现在SS上，现在的游戏界是怎样的情况还真不好说，但可以肯定，绝对不会是索尼一家独大的情况！相信索尼如果在年末的圣诞节取得一个不错的成绩，就可以保证PS2完全出线了！而这一切对现在的索尼来说，做到这些并不困难！虽然GC独占了生化系列，虽然XBOX在赔本吆喝，但都无法撼动索尼的霸主地位！但是，如果DQ8或者FF12出现在其他的主机上，这种情况就会立刻改变！遗憾的是，不管是SQUARE也好，还是ENIX也罢，在推出自己的王牌之前，一定会吊足玩家的胃口的，相信合并后的新公司在这点上仍然不会改变！索尼的PS2获胜，应该是板上钉钉的事！

再往远一点说，以微软的做事方式来看，这次即使败了，微软仍然会推出XBOX的后续机种的！而任天堂呢？凭着GBA这个赚钱利器，任天堂也可以在业界立足了，但任天堂绝对不会满足于只是称霸掌机市场的！如果GC无法战胜索尼的话，再推出GC的后续机种对于并不缺钱的任天堂来说，也决不是不可能！如果真的新主机大战一触即发，新组建的SQUARE-ENIX绝对是可以左右胜局的！必然也就会是硬件商争夺的目标！从这点来看，合并后的公司，实行单一机种的软件制作，显然是不可能的！而实行跨平台战略的话，谁又能保证到时候合并后的公司不会出现内讧呢？不要忘了，世嘉公司就是因为各个部门之间存在的严重分歧才使世嘉落到今天的这副田地！

从表面上看，SQUARE在日本虽然知名度比不过ENIX，但在欧美等日本以外的地区，绝对是公认的RPG王者；而ENIX呢？正好相反，在日本DQ被当做国宝，可在日本以外的地区知名度绝对不如SQUARE的FF！而如果合并的话，正好可以互相弥补各自的不足！可事实上呢？相信玩过DQ和FF系列的玩家都知道，FF吸引人的是感人的剧情，美丽的CG！而DQ吸引人的是已经被我们提烂了的游戏性！两者有着根本的区别，合并后的新公司如何进行互补？是在FF中去掉CG还是在DQ中加入CG？反正笔者愚钝，还没有想到！况且即使真的如预想般的，进行了互补，那FF的开发预算为多少？DQ的开发预算为多少？如果实行跨平台战略，FF和DQ应该不会只出现在单一的机种上，那FF在哪个平台上做？DQ在哪个平台上做？这些敏感的问题又如何解决呢？如果处理不好，出现内讧也不是不可能的！

随着4月1日的到来，相信一切都会清楚的！在结尾时又想到了当年世嘉和万代的合并，不由得心中掠过一丝凉意！但愿不会出现当年的情况！阿门！



后记

早先在网络上听说了SQUARE和ENIX要合并！就留意了一下，看完很多网络上关于这方面的报道，但都是正面的，可自己觉得两家风格不一样的公司合并起来也不是那么容易的！就像当年的SEGA和BANDAI，后来就是因为观念的不同而使合并的计划破产了！当然希望这次不会像SEGA和BANDAI那样！但我对于这次合并却并不看好，所以写下了此文！大家共同探讨吧！

近期游戏发售情况一览

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
PLAYSTATION 2				
1月9日	**V拉力3**	Vラリー3	RAC	ATARI
1月9日	天籁幻梦	トライアングル・アゲイン	AVG	MIG
1月9日	冲击拉力	ラリーショックス	RAC	EA
1月16日	滑雪进化版	EVOLUTION SNOWBOARDING	SPG	KONAMI
1月16日	TAITO名作剧场	ガラクタ名作剧场 ラクガキ王 (PS2 the Best)	ETC	TAITO
1月16日	侍～完全版	侍～完全版	ACT	SPIKE
1月16日	**飞机GO！2**	ジェットでGO！2 (PS2 the Best)	SLG	TAITO
1月30日	突击士兵！突击！	アーミーマン～史上最小の作战～	ACT	CAPCOM
1月30日	魔界战记	魔界战记ディスガイア	SRPG	日本soft
1月30日	人面鱼	シーマン～禁断のペット～	SLG	D3
1月30日	007夜火	007ナイトファイア	STG	EA
★ **1月30日**	**鬼泣2**	デビルメイクライ2	AVG	CAPCOM
1月	信长的野望 苍天录	信长的野望 苍天录(ONLINE)	SLG	KOEI
1月	**装甲核心3**	アーマード・コア3サイレントライン	ACT	fromsoft
XBOX				
1月1日	**格斗超人**	格斗超人	FTG	CAPCOM
1月16日	卡普空对SNK2在线版	CAPCOM VS.SNK 2 EO	FTG	CAPCOM
1月16日	MUZZLE闪光	ムズルフラッシュ	ACT	Victor
1月16日	千岛	サウザンドランド—Thousand Land—	RPG	fromsoft
1月16日	乱斗聚会！现场版	ギリヤバ！乱斗パーティ テレビ！Whacked！	ACT	Microsoft
1月23日	死亡之屋3	ザ.ハウス.オブ.ザ.デッド3	STG	SEGA
★ **1月23日**	**死或生排球**	デッドオアアライブ エクストリーム ビーチバレーボール	SPG	TECMO
1月23日	银河天使	ギャラクシ エンジエル	SLG	broccoli
NINTENDO GAMECUBE				
1月9日	太空入侵者	SPACE RAIDERS	STG	TAITO
★ **1月30日**	**实况6最终版**	ワールドサッカ ウイニングレイブン6ファイナルエヴォリューショウ	SPG	KONAMI
1月	斑鸠	斑鸠 IKARUGA	STG	SEGA
GAMEBOY ADVANCE				
1月1日	拳皇EXE2	ザ.キング.オブ.ファイタズEXE2ハウリングブラッ	FTG	playmore
1月3日	元素大战	エレミックス！	ACT	SIMS
1月9日	不思议的阿里斯国	不思议の国のアリス	TAB	Global
1月16日	迪斯尼滑雪	ディズニースポーツ：スノーボーディング	SPG	KONAMI
1月16日	无限战士	ムゲンボーグ	RPG	KONAMI
1月23日	实况棒球GB5	パワプロクンポッケト5	SPG	KONAMI
1月	**炼金术士玛莉**	マリー、エリー&アニスのアトリエ～そよ风からの传言	RPG	banpresto
1月	犬夜叉	犬夜叉	TAB	TAKARA
DREAMCAST				
1月30日	风－心的呼吸－	Wind —a breath of heart—	AVG	alchemist
1月	Ring Age轮回岁月～	リング エイジ～	ARPG	TAKUYO

注：以上发售表的统计时间为11月26日，表中游戏的发售日有变动的可能性。编译/LL

东游记之日文地狱

全新日语情报攻略



VOL.6 两只白痴的卷头寄语……

明人　皆はん～また会いましたで～

K1　是啊是啊，各位～又见面了～

明人　近ごろ，明人は　とても疲れたやな……

K1　怎么？你最近很累啊？

明人　是啊，刚刚做完《运命の传说2》的攻略，好累咧……

K1　《运命の传说2》……哦，《宿命传说2》啊。

明人　ワイの青春……参りましたや……

K1　……お前　うるさい。



初级玩家必看 初级日语攻略　两只白痴的初级日语教室

明人　这次我们要讲的是名词的连体修饰语的用法。

K1　明人……

明人　何や？

K1　我饿了，去煮包泡面怎么样？

明人　不行！

K1　不行就算了……我们接着讲课，所谓泡面……不是，所谓连体修饰语就是说明体言的性质或状态的，连体修饰语通常是形容词、形容动词、动词或者连体词，但是我们本次只讲名词的连体修饰语。使用名词作连体修饰语时，一般情况下要在两个名词之间加格助词“の”，而格助词便是汉语语法中传说的定语啦。

明人　……“传说的”！？

K1　这个“の”就是汉语中“的”的意思。

明人　连体修饰语的结构基本是［（体言）+の］，当使用在完整的句式中的时候，它的结构就是［……（体言）+の+（体言）……］。

K1　举一个比较简单的例子，“これは　俺の　インスタントラーメンです。”——“这是我的泡面。”在这个例子中“俺の”便是连体修饰语，是用来说明“泡面”是“我”的，也就是说明了“インスタントラーメン”的性质。

明人　大家请看图一中“前线の指挥官”，这里面的“前线の”也是连体修饰语，是用来说明“指挥官”是“前线”的“指挥官”。图二中的那句“あなたのＢｉｒｔｈｄａｙ”中的“あなたの”同样是连体修饰语，是说明“Ｂｉｒｔｈｄａｙ”是什么意思？

K1　……我去听听这首歌。

明人　等会再听！

K1　那我去泡面……

明人　等会儿！喂！我和你说话呢！你别走！喂！课还没上完哪！

K1　怎么了？

明人　没事……对了，风林，“Ｂｉｒｔｈｄａｙ”是什么意思？

风林　……是“生日”的意思……你们两个只会日语吗……

明人　是啊是啊，今天的天气的确不错……对了！你怎么进来了！？出去出去……嗯，他走了我们接着上课。刚才那句话中的“生日”就是说明是“你”的“生日”。大家需要注意的是，在日语中含有“の”的单词其实是很多的，比如“この”的意思是“这个”，“物（もの）”的意思则是“物品”，所有大家不要看到“の”就当作“的”来翻译。好了，今天的课就上到这里，皆はん～ま……

K1　我回来了。

明人　这么快就吃完了？

K1　……不小心打翻了，咱们继续上课吧，嗯，刚才咱们讲到……讲到哪了？

明人　皆はん～またな～

K1　对，咱们刚刚讲到了“皆はん～またな～”，这个意思是……下次见！？讲完了！？我还什么都没讲呢！

明人　……回家去吃你的泡面吧。

图一



两只白痴的日语常识

K1　上次咱们说的是日语中“你”的种类，其实在日语中“我”的种类也是很多的，至少有三十种。

明人　真是啊，汉语中只有“我”一种说法，而英语中也只有“Ｉ”一种而已。

K1　比较常听到的男性用语有：仆（ぼく）、俺（おれ）、おいら、俺样（おれさま）、わし、我辈（わがはい）、ワイ等等，女性用语有：あたし、あっし、うち、わちき、あちき等等。

明人　日本的教育当局规劝日本男女都用“私（わたくし）”和“私（わたし）”两种那女通用语，而“私（わたくし）”则是“私（わたし）”自谦用语，不过我还是喜欢用“ワイ”。

K1　你就真改不了你这口音了啊……

明人　是啊是啊，今天的天气的确不错……

图二



两只白痴的廉价字典

うるさい：吵闹、麻烦、罗嗦。
运命（うんめい）：命运。
物（もの）：东西、物品。
者（もの）：人。
皆（みな）：全体、大家。
相手（あいて）：对手、敌方、多方。
相棒（あいぼう）：伙伴。
インスタントラーメン：泡面、方便面。

■清音列表：

あ（ア）a	い（イ）i	う（ウ）u	え（エ）e	お（オ）o
か（カ）ka	き（キ）ki	く（ク）ku	け（ケ）ke	こ（コ）ko
さ（サ）sa	し（シ）shi	す（ス）su	せ（セ）se	そ（ソ）so
た（タ）ta	ち（チ）chi	つ（ツ）tsu	て（テ）te	と（ト）to
な（ナ）na	に（ニ）ni	ぬ（ヌ）nu	ね（ネ）ne	の（ノ）no
は（ハ）ha	ひ（ヒ）ni	ふ（フ）fu	へ（ヘ）he	ほ（ホ）ho
ま（マ）ma	み（ミ）mi	む（ム）mu	め（メ）me	も（モ）mo
ら（ラ）ra	り（リ）ri	る（ル）ru	れ（レ）re	ろ（ロ）ro
や（ヤ）ya	ゆ（ユ）yu	よ（ヨ）yo		
わ（ワ）wa	を（ヲ）o	ん（ン）n		

■浊音列表：

が（ガ）ga	ぎ（ギ）gi	ぐ（グ）gu	げ（ゲ）ge	ご（ゴ）go
ざ（ザ）za	じ（ジ）ji	ず（ズ）zu	ぜ（ゼ）ze	ぞ（ゾ）zo
だ（ダ）da	ぢ（ヂ）ji	づ（ヅ）zu	で（デ）de	ど（ド）do
ば（バ）ba	び（ビ）bi	ぶ（ブ）bu	べ（ベ）be	ぼ（ボ）bo

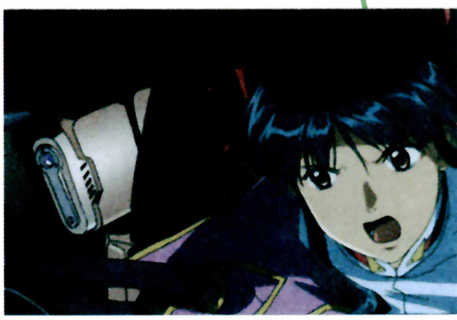
■半浊音列表：

ぱ（パ）pa	ぴ（ピ）pi	ぷ（プ）pu	ぺ（ペ）pe	ぽ（ポ）po



流行巴士GO!

ANIME (DVD) 带你浏览最新面世的日本卡通作品



↑《樱花大战歌谣秀》开始，满载记者会见专用最新影片以及剧场预告等豪华映像特典。

难道帝国华击团花组将要解散!?

2001年公开的樱花大战最初的剧场版动画终于DVD化。正当帝国华击团在帝都东京与降魔们展开激战时，突然出现的无人灵子甲胄亚夫基艾罗将降魔一扫而光。原来这是美国DS公司为了将亚夫基艾罗出售给陆军所作的示范表演。之后，又多次抢先在花组之前出击，证明了其优秀能力的亚夫基艾罗终于被陆军采用。卸下击退降魔任务的花组面临着解散的危机……



从美国回来的瑞切特是个彻头彻尾的合理主义者，她的到来使得帝国华击团的队员们不知如何是好。

樱花大战活动写真

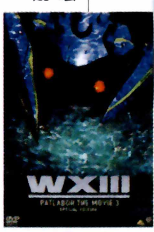
●原作/广井王子●监督/本乡充●人物原案/藤岛康介●配音/横山佐智 富泽美智惠





●原案/结城正美
●总监督/高山文彦

附赠由高山总监督绘制的分景剧本和特别映像的特典DISC。



WXIII 机动警察PATLABOR SPECIALEDITION



岬牙子和秦刑警间相互吸引，但这里已经注定了他们悲惨的命运……

机器人犯罪史上的悲惨事件

经过9年人气系列终于再度复活。舞台是昭和75年的东京。东京湾沿岸专门狙击机器人的奇怪破坏活动持续不断，负责调查的城南署刑警久住和秦相继遇到了食人怪，调查上出现了困难。另一方面，秦与大学教师牙子的相遇逐渐引出了牙子与这次事件的关系……

MUSIC 聆听游戏殿堂的天籁之音

永井豪英雄传说　钢铁魔神篇

这次给出的是向广大《超级机器人大战》系列FANS和机器人动画爱好者的绝对推荐精品：《永井豪英雄传说》系列第一弹《钢铁魔神篇》。相信大家对历代机战都处于首发的铁甲万能侠Z、大魔神以及盖塔机器人都有极深印象，本专辑就是为了纪念1972年12月13日放映的机器人卡通《铁甲万能侠Z》三十周年而专门推出的，全部歌曲由当时的主题曲演唱者水木一郎和佐佐木功等重新翻唱。大家可以在这张CD中完全感受到沸腾的钢之魂。

CD曲目 ●マジンガ−Z●Zのテ−マ●ゲッタ−ロボ！●おれはグレ−トマジンガ−●不灭のマシンゲッタ−ロボ●钢铁ジ−グの歌●时间の诱惑●铁也のテ−マ●飞び！グロイザ−X●とべ！グレンダイザ−●マシンザウラ−●宇宙の王者グレンダイザ−●孤独の旅路～LONELY JOURNEY～●21世纪少年●ゲッタ−ロボ号●怒りの兽神●マジンカイザ−



伊苏国III

机种/J-PHONE 厂商/FALCOM 类型/RPG

自从1987年PC版发售以来，移植到各个机种上的超人气RPG大作《伊苏》系列第三弹《伊苏III》终于在J-PHONE上复活了！

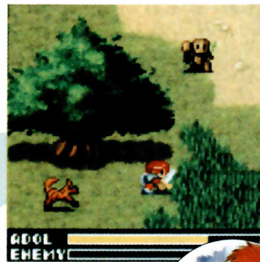


↑不管是以前的FANS还是第一次玩这个游戏的人，都一定会埋头于这个世界！

保持原有世界观，人气之作伊苏回来了！

横版动作RPG游戏的名作《伊苏III》再次复活！进行世界旅行的冒险者阿多路，听到某个村子不好的传闻后，为了确认真相，阿多路向菲尔卡纳进发……怀着当时的兴奋感，现在就让我们打开在J-PHONE上再现的冒险之门吧！





↑将经典的剧情和系统改良为手机专用的《伊苏》玩起来依然得心应手。



游戏铃声DIY

星际火狐

MOTOROLA

说明：1(6)=按手机1键6次
↓=按向下箭头

适用机型：T190 T191…

4(6)↓	4(6)↓	4(6)↓	5(6)↓	1(6)↓	2(5)↓
8(4)↓	3(4)↓	3(3)↓	5(2)↓	3(2)↓	3(19)↓
5(1)↓	1(1)↓	2(2)↓	1(3)↓	2(4)↓	5(3)↓
5(6)↓	4(19)↓	3(19)↓	4(19)↓	5(2)#↓	2(3)↓
2(4)↓	7(3)↓	3(3)↓	3(3)#↓	4(2)#↓	3(2)#↓
3(19)↓	5(2)#↓	1(2)#↓	2(3)#↓	1(3)↓	2(4)↓
5(3)↓	8(7)				

MOTOROLA

适用机型：V60 V66 V70 …

11	3	0	3	0	3	0	3	00
3	0	33	0	333	00	333	00	333
0	4	0	2	00	2	0	111	222
0	11	22	00	22	0	2	0	4
0	333	0	4	00	3	00	111	222
0	222	0	222	0	11	2	7	00
4	0	333	0	4	00	4	00	4
0	4	7	0	2	7	0	2	7
0	111	222	0	11	2	7	00	2
7	0	4	7	0	4	0	333	0
4	00	222	00	222	00			

NOKIA

说明：1+=按住1键稍长
9*2=按9键2次 *2=按*键2次

适用机型：3310 3330 5210 8250 …

2+	8	*	2+	2+	2	9	2+	8*3
3	9	4+	9*3	4	8*2	5	6	9
6	8	1	*	7	9	*2	7+	8*3
6	9	5	8	4	9	5	9*2	2
9	1+	8	*2	1	1+	6	9	*2
#	5	8*2	4	5	9*3	5	8*2	5
#	6+	#	6	#	1	*	6	9
*2	#	6+	8*3	#	5	9	#	5
8	4	9	5	9*2	1+	9		

※以上乐曲的节奏请自行调节至合适的速度。

口袋妖怪（宠物中心）

NOKIA

说明：1+=按住1键稍长
9*2=按9键2次 *2=按*键2次

适用机型：3310 3330 5210 8250 …

2	8	*	6	*2	2	*	6	9	5
4	8	#	3	1	9*2	#	1	8*2	#
6	*2	1	*	#	4	9	#	3	1
8	#	2	4	9*2	#	2	8*2	6	*2
2	*	6	9	5	4	8	#	3	1
9*2	#	1	8*2	#	6	*2	1	*	#
4	9	#	3	1	8	#	2+	9*2	4
#	6	5	8*2	6	5	4	#	3	9*2
1	#	3	4	8*2	#	5	4	#	3
2	9*2	4	#	6	5	8*2	4	#	5

Panasonic

说明：1(2)=按1键两次

适用机型：GD92 GD93 GD80 …

2	*	6(3)	*	2	*	6	5	4(2)
*	3	*	1(2)	#	>	1(2)	*	6(3)
*	1(2)	*	4(2)	3	1(2)	*	2	*
4(2)	#	2	*	6(3)	*	2	*	6
5	4(2)	*	3	*	1(2)	#	>	1(2)
*	6(3)	*	1(2)	*	4(2)	3	1(2)	*
2	#	4(2)	#	6	#	5	*	6
*	5	*	4(2)	*	3	#	1(2)	#
3	#	4(2)	*	5	*	4(2)	*	3
*	2	#	4(2)	#	6	#	5	*
4(2)	*	5	*	6	*	7	#	6
5	*	4(2)	*	5	#	4(2)	*	5
*	4(2)	*	3	*	2	#		

MOTOROLA

说明：1(6)=按手机1键6次
↓=按向下箭头

适用机型：T190 T191…

3(6)↓	3(9)↓	3(6)↓	5(2)↓	5(3)↓	3(4)#↓
3(5)↓	7(7)#↓	3(7)#↓	3(9)↓	3(7)#↓	5(4)#↓
5(5)↓	3(7)#↓	3(6)↓	7(4)#↓	3(6)↓	3(9)↓
3(6)↓	5(2)↓	5(3)↓	3(4)#↓	3(5)↓	7(7)#↓
3(7)#↓	3(9)↓	3(7)#↓	5(4)#↓	5(5)↓	3(7)#↓
8(6)↓	7(4)#↓	7(2)↓	3(3)↓	3(2)↓	3(3)↓
3(4)#↓	7(5)↓	7(7)#↓	7(5)↓	3(4)#↓	3(3)↓
3(4)#↓	3(5)↓	7(6)↓	7(4)#↓	7(2)↓	3(3)↓
3(4)#↓	3(3)↓	3(2)↓	7(1)↓	5(2)↓	3(3)↓
3(4)#↓	7(3)↓	3(4)#↓	3(3)↓	3(4)#↓	3(5)↓
7(6)					

阳光马里奥

NOKIA

说明：1+=按住1键稍长
9*2=按9键2次 *2=按*键2次

适用机型：3310 3330 5210 8250 …

2	*2	6	8*3	*2	5	4	9*3	#	2
*	1	9	#	6	*2	2	8	*	6
8*3	*2	5	4	9*3	#	2	*	1	9
#	6	*2	2	8	*	6	8*3	*2	5
4	9*3	#	2	*	1	#	7	*2	6
9	#	6	8	5	8*3	4	#	4	9*3
6	5	9	#	3	*				

MOTOROLA

说明：1(6)=按手机1键6次
↓=按向下箭头

适用机型：T190 T191…

5(18)↓	1(2)↓	1(3)↓	5(4)#↓	5(18)↓	7(19)#↓
7(2)↓	5(18)↓	1(2)↓	1(3)↓	5(4)#↓	5(18)↓
7(19)#↓	7(2)↓	5(18)↓	1(2)↓	1(3)↓	5(4)#↓
5(18)↓	5(19)#↓	5(1)↓	7(2)#↓	5(2)↓	1(3)↓
1(4)#↓	5(4)↓	5(2)↓	7(3)#↓	7(17)	

SONY

说明：*(4)=按*键4次
J=按Jog Dial键

适用机型：Z18 Z28…

2	2	*	6	*(4)	5	*(4)	4	#	*
2	2	*	1	1	#	*(2)	6	*(2)	2
2	*	6	*(4)	5	*(4)	4	#	*	2
2	*	1	1	#	*(2)	6	*(2)	2	2
*	6	*(4)	5	*(4)	4	#	*	2	2
*	1	1	#	*	7	*	6	#	*(2)
6	*	5	*(4)	4	#	*(4)	4	*	6
*	5	#	*(2)	3	3	*(2)			

MOTOROLA

适用机型：V60 V66 V70 …

111	3	00	11	2	0	4	0	333
7	00	111	3	00	222	7	00	222
7	00	11	2	00	2	00	111	3
00	11	2	0	4	0	333	7	00
111	3	00	222	7	00	222	7	00
11	2	00	2	00	111	3	00	11
2	0	4	0	333	7	00	111	3
00	222	7	00	11	22	00	2	7
00	2	7	00	2	00	4	0	333
7	0	333	00	2	00	4	7	00
4	7	00	111	33	00	33	00	

■责编/宇部

龙哥和FANS侃大山的“秘密基地”

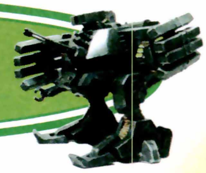
第2回

龙哥热线

GUNGRIFFON
THE FIRST HIGH-MACS TEAM 501

电脑更新成AMD，1341心欢喜。想让大家下载高段者的各种游戏影像，但编辑部局域网较难实现FTP。已托朋友把GGB两段录像放在他的FTP。天语Http找寻中。





有问必答

★天师你好：首先祝你们半月刊越来越好，我想问最近有消息称太7要出外传是否属实？是何机种啊？还有太12和太13是不是还在ps2上出啊？谢谢！太空系列对我来说实在是太重要了！
（江苏南通 许志峰 2002 11 27）

●外传就是骗钱，太10出了一个外传，太7应该不会出了吧？太12在PS2上出，太13(天哪，太空战士13式登场！)我还真不知道，也许是PS3哦！

注：各位的来信本人每信必看，电子邮件同理可证。以前认为不必回答的现在也要狂侃。请广大读者积极与龙哥取得联系。

★龙哥：小弟看电软六年有余，寄信却是头一回。

1、大墙画廊一张画稿的稿费是多少？画多少张能买台PS2？



2、哪有龙战士攻略？(千万不要小说攻略，头看了会晕的)

3、GBA装背光装置会不会弄坏机子？

4、市面烧录卡最便宜的是多少？有质保么？

5、什么时候出本《RPG天书》？这是我们几个玩友的共同心愿。

6、怎样HACK掉QQ上的广告？

7、寄张照片给我吧，不行的话，所有的小编签名也可以！（QQ：119420607，昵称：铁板一块，常州二十四中）

●1、那栏目无稿费，寄刊表谢意，约合25元。看来，想靠卖画买PS2还不是很现实。

2、电软的攻略应该就有吧？龙战士5是我们自己打三遍写的。

3、这种产品至今未见到，应该不会弄坏机子。否则谁还买啊？

4、不知道，烧录卡还是EZ最好，价格高一点，用起来省心一点。

5、RPG都是日文，所以是天书，如果是中文的就不是天书了。你这个点子很好，我觉得有必要向BOSS进一言！

6、下载一个珊瑚虫版不就得了？自己找几个好的下载站则电脑上的很多软件就OK。

★天师：“重度游戏研究”这个栏目很好，千万不要让它夭折，继续下去，大家支持你，不知你们是否认为“东京巴士”也算是重度游戏，鄙人愚见认为很重度，好像一直没有见到这方面的攻略，哪怕是一些使用的提示也好，谢谢。

为何2002的12期没有了“王道游戏推介”，这个小栏非常不错啊，希望能在102期上看到，而不是昙花一现，否则就可惜了。“科普园地”大势很好，大家看得懂，实在、不玄乎。市面上七七八八的烧录卡太多，能否详细介绍一下，建议用“科普园地”作期特稿，毕竟这也算是个究极设备了……呵呵，制作半月刊肯定很忙，不麻烦你了，加油！！！祝・编安！（何彦峥 2002.11.26）

●1、何读者您好。如果您觉得还可以，就请写信鼓励我们。而为了报答各位及全国重度游戏迷，天语一定会想办法力邀大腕儿们登场，找能人写好稿，是电软进步的不二法门。

2、东京巴士，我想苦手之人应该不计其数，像天语这样用主视点玩的有么？如果你需要资料，我可以把限定版里的完美驾驶法录成影像然后传给你。有道是知音难觅，为知己者死都不怕，传个文件又算啥？天语QQ：44813464，想加就请说明原因！

3、“王道游戏推介”是天语一时抽风所致，怕是不能期期有，除非真有隐玉。



4、烧录卡好坏，人间自有公论。我推荐傻瓜型的EZ，因为它可靠好用。

5、有读者的鼓励，我们觉得好多了。多谢各位。

★龙哥，我想问一下关于Ps2改完美直读的过程！改机之前如何鉴别机器的新旧？改机时如何防止被商家换光头等件！如何鉴别原装机和组装机，还有二手翻新的机器？完美直读有几种型号，它们的性能如何？对应机型！万分感谢！（song）

●改机就是把你的新机拿到店里拆开，然后加一块芯片进去，然后就可以玩D的过程。改机时你应该看着他们加装。原装机和组装机的鉴别，应优先选择日版主机，也就是30000系列或是其他版型号，对于美版的要特别小心，那些价格很低的PS2往往都是翻新的。



直读型号很多，NH是一种，而传说中的MESSIAH2最强直读也即将登场。

今期龙哥提示

最近看的来信较多，大家的问题还是集中在“如何买PS2而不上当”、“加直读”、“PS2多少钱合适”、“什么时候买合适”、“烧录卡买什么”等方面。这些问题的答案统统是肯定的，也就是说买东西一定要既早不既晚，如此一来，多花钱的同时就能早一点享受到游戏带来的快乐。

最后希望大家选游戏时要慎重、警惕。

大摇杆●龙哥铁定入手无疑



↑这个手台多了两个白键（L/R），感觉真是不错。本人和风林已经决定第一时间从日本先带回两台再说，以便练习EVO。而天语还要在3月12日入手一台不加直读的PS2，幸福死了。

VF制作人展示全新要素



↑天语看的是“世嘉年末商战发表会”的现场录像，片桐大智先生和另一位VF开发者登台向记者演示PS2版EVO。录像的画质很高，天语看出此一版比之前移植的C版要强劲很多，新要素满载。

包打听&包回答&找朋友

★龙哥，打听一下，现在在日本正火的机动战士高达宠物HARO,在咱们国内能买到么？这东西电软还曾经介绍过的。还有像是风林的最爱“多罗猫”，国内有得卖么？（各地读者若干）



龙：我对玩具一窍不通，问了问朋友，得知在北京朝内南小街的一家动漫小店有的卖上面两种玩具。我觉得只要下功夫找，国内也能买到很多稀罕物的。

★练重度游戏就如同修行，非要在不断的熟练中顿悟，然后才能得到提高。我在弯道甩尾成功，得自于我上百次撞墙训练出来的感觉，甩尾那一瞬我的手指具体做了些什么动作我不知道也没时间去知道。这些东西真的是很难用语言来描述。但常言道“师父领进门，修行看个人”，电软还是可以给广大新手留下点什么的，好比一条捷径，让新手们少绕弯路。日本高手多而且变态是因为他们交流多，而我们只有《电软》。（ddrer）

★在部队这两年看“电软”都是朋友给寄来的！我们是野战军，很累，没有太多的时间来看它，不过只要有机会，我就不停地看。我的老家是在北京大兴区，回去后可否找龙哥帮忙购台PS2？



龙：当然可以。行，没问题！

★龙哥你好。这是小弟第一次写信，对于像我这种“地下工作者”来说，电软电新简直成了我的“命根子”，自从买了EZ卡(128M)，我的生活加倍充实，刚入手时一概不通，幸亏我班有一自称电脑天的哥们儿帮我弄好，到现在自己已经烧过了近二十个游戏了，实在是感动得手都快掉了，在此向家人推荐一下“掌机之王”这个网站，最新最快的模拟下载上面都有，且成功率高。

1、能否推荐一个站能下载“恶魔城·白夜”的？

2、用EZ下载MP3为何容量这么大？一张128Mb的卡能烧几首歌？

3、GBA背光灯效果、可靠性、价格各如何？

（福建惠安一中 CLADR）

●你好。1、模拟器的站有很多，你试试新慧福的。

2、MP3容量本来就大，.ram格式的文件倒是很小，但音质忒差，而192Kb/s的MP3却接近CD。一般的，MP3怎么也得3MB以上，大的要6MB，这样算来，32MB的EZ最多烧十首歌，而16MB(128Mb)的就只有四五首了。

3、GBA背光灯的制作者和天语还未有更进一步联系，天语以前倒是问过他，他说成品下线后一定先给电软读者测试。而为了保证实战效果，天语测试任何器材皆力保公平公正。

★天师好。看过101期电软后，认为这期的“天师科普园地”中采访CGP汉化小组的报导十分好，真是为我们这些乞求中文版好的玩家带来了福音。以前语言上的障碍，使得我们不能彻底了解游戏的精彩之处，现在有这些汉化小组，我们“盲玩”的方法得到改善。终于可以真正了解日本游戏了。以后请天师劳累，多多介绍一下汉化小组的新动向。

请求天师与CGP小组联系一下，或在电软上打上我的请求，请CGP以后不要再放出什么测试版中文游戏，施大哥汉化的游戏我从来就没有过测试版，你们的测试版使我们玩家损失的太多。看看现在市场上销售的GBA中文游戏测试版，每盘卡带的价格都在60元以上，“黄2”就更不用说，我们玩家不是钱库，拿自己辛苦积累下的钱只换回了所谓的测试版！……最后我有一个建议，请求天师开辟一个“中文游戏排行榜”，把我们玩家想要玩到的中文游戏通过投票的方法，进行一个统计，好给这些汉化小组们以明确的方向。其中已经发售的与即将发售的优秀作品，取前十名，汉化完毕从榜上消去。

我认为优秀的作品如下：莎木、FF、口袋妖怪、格兰蒂亚、机战……

天师我的字让您费眼了，不过这些都是玩家关注的问题，我认为十分有用，天师务必给个回答。（张家口 刘潇）



●你好。我认为，你所提到的问题是JS的错，而不是汉化小组的错。汉化小组搞测试是为了看看汉化过程有无重大失误，因此才把ROM放到网上供模拟器玩家测试。但JS把这些ROM下到IC里，并制成卡带出售还卖高价，你不能把责任推给汉化小组。

你的建议非常好，电软制作起来并不困难，但难在汉化小组是否确实有心有力去汉化大家选出的游戏。因为虽然他们有这个实力(比如，连PS2的“异度”都在汉化中)，但有时，你知道，不是所有想法都能变成现实。

★天师：1、我的dc接AV,用电视玩很好，但是不能接VGA-BOX玩彩显。屏幕一片黑，根本没反应。dc是美版的，换了好几个vga都不行，可别人用一样的vga就挺好。急死人了。我的dc已有1年多，是不是坏了？

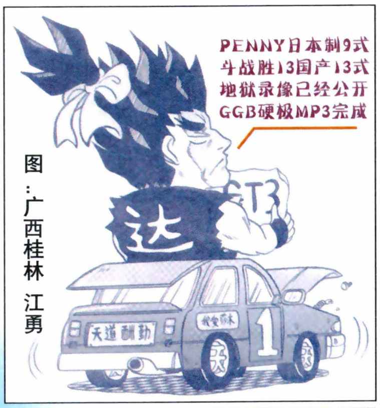
2、ps2加NH直读能不能玩ps1呢？有人说读ps1碟时，机器会响得很厉害，真的吗？

3、ps2什么时候买最好?明年4月怎样？（永远热爱莎木的高飞）

●1、任何DC都能接VGA-BOX，你接VGA时注意VGA-BOX上面有开关，请拨到正确的档位。

2、是啊，这有什么新鲜的吗？当年我玩GGB就响，现在我GGB都练出来了，PS2也没坏啊？

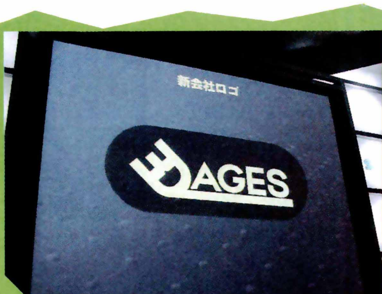
3、现在。等PS3出来了，你玩PS2还有什么劲？



图：广西桂林 江勇

8	time	2'16"921	
	name	XTT (CHINA)	[XTT]

世嘉老经典●跨平台再推出



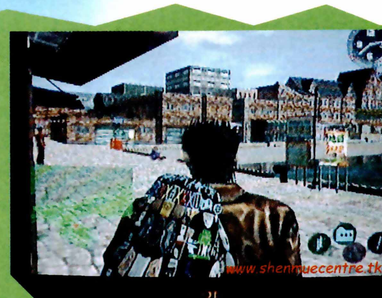
↑前一段世嘉和D3 PUBLISHING成立了一个合资公司，现在他们要在各机种上移植世嘉当年的名作。前者的游戏资源庞大，后者的SIMPLE1500廉价版游戏发售超千万，这次的合作能否成功？

死亡打字员2003●街机版



↑“打鬼”的名气大，不但拍了电影，电影还拍了续集；不但制作成打字游戏，打字游戏也推出了最新版，很好玩的。其实这个系列还是蛮有深度的，世界观、背景音乐以及人设皆高。

怪包儿●XBOX版莎木2奇遇



↑这是某美国玩家发现的秘密。XBOX莎木2，主角居然背着一个如此花哨的行囊。具体怎么样做，才能够让凉成为这个样子，龙哥我也不知道。不过，我真希望莎木能继续制作下去啊！

游戏新作情报



CAPCOM五款GC新作全面公开

硬盘硬盘格掉硬盘

不知为什么，MASCAR最近有一种被游戏玩的感觉，也许是最近大作实在太多了。半月刊的工作量实在不小，因此有很多自己喜欢的游戏都只好放下了。自己的工作用电脑实在是让人生气，经过无数次的格硬盘和装系统后总算正常了。不过最近也有一件开心事，一位在日本失踪了很长时间的朋友又联系上了（可惜她是个MM，对游戏一窍不通，不能帮我搞到游戏）。这次给大家带来了不少新游戏，既有大作，也有小品，希望各位玩家都能找到自己喜欢的游戏。

系统系统重装系统

生化危机4

GC	厂商：CAPCOM		发售日：未定
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

CAPCOM终于公布了传说中的《生化危机4》，与《生化危机0》相比，这部作品才是真正意义上的续作。主人公是2代的人气主角里昂，游戏的剧情目前CAPCOM官方还没有公布，可以猜测UMBRELLA公司不会就此灭亡。目前CAPCOM公布的资料还非常少，不过这足以吊起那些生化迷的胃口了。现在能做的，就是一边把《生化危机0》玩到炉火纯青，一边默默地等待着4代的推出。





OUTLAW VOLLEYBALL

XB	厂商：HYPNOTIX		发售日：2003年6月30日
	类型：SPG	价格：未定	其他：——

HYPNOTIX这个MASCAR从来没听说过的厂商发布了一款排球游戏，游戏是典型美式风格，游戏人物像是一些黑社会中的"排球爱好者"。游戏中也到处充满了比较火爆的场面，游戏有些类似《热血排球》，也有很多的必杀技可以使用。MASCAR对排球没啥兴趣，连据说能让人吐血的《DOA沙滩排球》MASCAR看了后也是不为所动，不知道是自己欣赏层次高还是脑子已经麻木了。当然了，就好这一口的朋友请不要放过这个游戏，或许还能一举成名呢。



←热闹的比赛场面。



←典型的美式人物。

幻侠乔伊

GC	厂商：CAPCOM		发售日：2003年春
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

在CAPCOM公布的5款GC新作中，风格最怪异的就是这部作品了。从厂商公布的画面以及演示动画来看，人物的动作有些卡通化风格，不过打击敌人的爽快感还是很不错的。游戏背景的制作方法和《杀手7号》很相似，都是采用2D图形来表现3D效果。近期这种游戏大量出现，看来各大厂商也意识到了玩家对全3D多边形即时演算已经没什么兴趣了，就来点2D画面甚至是黑白画面来让玩家换换胃口。其实这也不失为一种好办法，就好比人吃惯了烤鸭龙虾，来点萝卜青菜也不错。MASCAR希望这些萝卜青菜能做的好吃一些，不要像那令人胆寒的工作餐……



←游戏背景有一点像SEGA的《街头涂鸦》，这种像漫画的游戏恐怕只有欧美玩家才会喜欢，在日本的前景不容乐观。

新一代动作明星诞生









幻侠乔伊闪亮登场

杀手7号

GC	厂商：CAPCOM		发售日：2003年冬
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

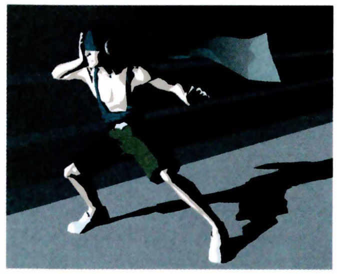
一看到这个游戏，就让人想起了近来在网上很流行的FLASH动画，这款NGC的动作游戏新作采用的是2D人物背景，3D游戏动作方式。这是一种很奇怪的动作游戏，看来是受漫画的影响很大，以CAPCOM动作游戏的功底,相信这款风格和游戏方式都很怪异的动作游戏应该不会让我们失望。

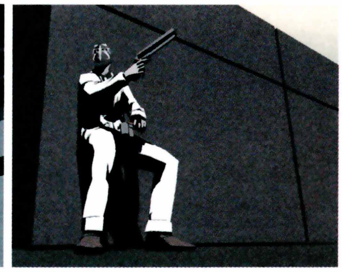


↑黑帮老大似的人物



↑男主角的酷造型









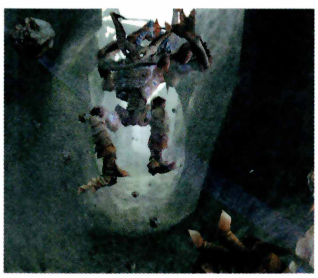
死亡凤凰

GC	厂商：CAPCOM		发售日：2003年夏
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

CAPCOM版飞龙——这就是MASCAR看到这个游戏后对它的第一印象。不过这次的主角形象有些怪，MASCAR看了半天也没看出到底是龙还是凤凰（笑）。从画面上看一点也不输给XBOX上面的《铁甲飞龙ORTA》，不过玩起来的感觉就不从得知了，这款游戏离发售还有半年多的时间，我们除了耐心等待，别无它路。













P.N.03

GC	厂商：CAPCOM		发售日：2003年春
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

这是一款美式风格的动作游戏，看起来有点像以前介绍过的《星际争霸·幽灵》，不知道这种美式风格的游戏能否在日本获得好评。CAPCOM正在向全能化发展。说实话，在CAPCOM公布的五款GC新作中，MASCAR最不看好的就是这一作，不过一向被人称为“臭嘴”的MASCAR也许这次会给她带来好运。













零式战机击坠战记

GC	厂商：GLOBAL		发售日：2003年春
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

在看到这款游戏时，MASCAR着实吃了一惊，像这种正统的战略游戏与任天堂的风格大相径庭，以往只有在PS2上才有可能看到虚拟未来战争之类的游戏，没想到这次出现在了NGC上。本作是以舰载战斗机为主要游戏对象，画面素质一般，不过这类游戏永远都是以高度的战略性来征服那些玩家的。呵呵，MASCAR本人也是此类游戏的高度中毒者，想当年玩PS的《战斗国家》那可是废寝忘食不能自拔。

零ファイター 撃墜戦記 GEKITUISENKI






J联盟创造球会3

PS2	厂商：SEGA		发售日：2003年春
	类型：SLG	价格：未定	其他：——

创造球会系列是家用机上足球经营类游戏的绝对王者，可不是《××足球经理》能比拟的，从公布的图片上看，这次的比赛画面大幅度加强，至于育成的乐趣那就不用多说了，前作销量60万，超级球迷MASCAR也将会在第一时间入手。WE6F+创造球会，足球迷的必备之物。

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！3

↓ 详细的比赛设置






↑ 精美的比赛演示画面

创造棒球会2

PS2	厂商：SEGA		发售日：2003年春
	类型：SLG	价格：未定	其他：——

国内的玩家可能对这款游戏不太熟悉，实际上她和创造球会系列是采用同一引擎开发的不同内容的游戏。基本内容也是育成球员和比赛，只不过这次是棒球队而已，这款游戏在日本是和上面那部作品齐名的，只可惜棒球在国内实在是太不普及了。



プロ野球チームをつくろう！2



↓运动员的特写镜头



↑秘书小姐正在安排日程

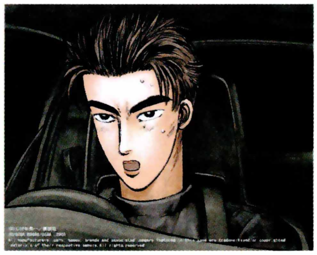



头文字D

PS2	厂商：SEGA		发售日：2002年3月27日
	类型：RAC	价格：未定	其他：——

街机上大受欢迎的RAC游戏终于要出现在“应该”出现的主机PS2上了，这部根据同名动画片改编的游戏在街机上曾经长期占据吃币榜前列。以SEGA的实力，这次的PS2版相信会得到好评的，没有玩过街机版的MASCAR也可以体验一下了。本人也是头文字D的狂热爱好者，强烈向大家推荐这部作品。


↑精美的移植画面


↑超酷的主角

RPG制作

GBA	厂商：SAMMY		发售日：2002年12月23日
	类型：ETC	价格：5800日元	其他：——

RPG制作系列在掌机上还是第一次推出，有制作游戏兴趣的玩家可以在掌机上大显身手了，可是卡带的低容量能记录下庞大的数据吗？不用担心，这次还同时发售了专用记录卡，还有什么可说的，赶快行动吧。







←这就是同时发售的专用记忆卡，不知道它的容量是多少。以前在PS上推出的作品都是使用15格的超大容量。

梦幻之星

PS2	厂商：SEGA		发售日：2002年3月27日
	类型：RAC	价格：未定	其他：——

梦幻之星的初代要在PS2上推出了，这部作品最早是在SEGA的8位机上推出的，国内玩家玩到的很少，MASCAR也没有玩过。不过从PS2版公布的画面来看，效果也就是PS水平，现在SEGA非常喜欢在PS2上炒冷饭，这部作品也不例外，喜欢梦幻之星的玩家当然不要放过这个怀旧的机会，一般的RPG玩家就可以跳过了。


↑经典的战斗场面


↑3D化的场景

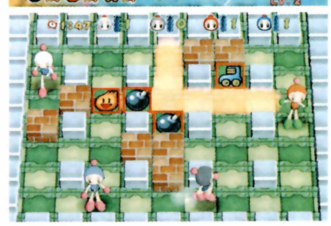
炸弹人杰塔兹之传说的炸弹人

PS2	厂商：HUDSON		发售日：2002年12月19日
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

炸弹人的正统新作登场了，这次不光有PS2版，还有NGC版。炸弹人系列在GBA上非常火，不知道这次在家用机上能否再火一把。



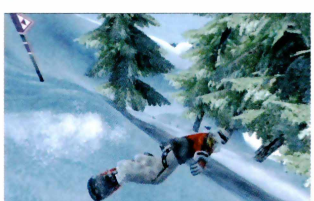


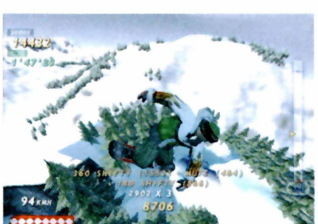


1080雪崩

GC	厂商：NINTENDO		发售日：2003年春
	类型：SPG	价格：未定	其他：——

N64上的经典滑雪游戏在NGC上复活了，有相当一部分玩家都是此作的FANS，以NGC的机能做这种游戏最合适不过了，积雪非常有质感。这么优秀的游戏决不能错过。







式神之城进化版

XB	厂商：ATLUS		发售日：2003年12月19日
	类型：STG	价格：6800日元	其他：——

街机上的著名射击游戏在推出PS2版和PC版后终于推出了XBOX版。这次的进化不光体现在画面上，连游戏也由1张变成了2张。这次分红、蓝两种版本，主要是主角以及附送的特典有所不同，MASCAR认为这是一种典型的骗钱手段，至于想不想买，还请各位自己拿主意。这种纵版射击游戏以前是MASCAR在街机厅里的最爱，虽然一度没落，但是最近又开始复兴起来，不知道NGC的《斑鸠》啥时推出。这个游戏给偶的印象太深了。



→这是红版的封面

从“超级猴子球”中，看到逐渐产生变化的SEGA！

好好地做调查 将玩家的心紧紧抓住！

冈本：AMUSEMENT VISION的新作“超级猴子球2”已经发售了呢。发展到“2”，跟前作相比最大的不同点究竟是什么呢？

名越：是的，应该是在于我们从玩家那边听取了对前作“超级猴子球”不满之处，并且将其做了改进。我们AMUSEMENTVISION，还是第一次尝试这种低年龄倾向的市场，所以在各方面都要很留心。可是，在一代时还没有办法做得尽善尽美。而这些不满意之处到了“2”就解决了。

冈本：只有讲“不满意之处”我们还是不懂啦。要把改进之处具体地列举出来才行。

名越：在细部的地方有很多改进，主要是因为购买前作的玩家有很多是小学低年级的小朋友。为了提高他们来玩“2”的动机，我们加进了影片让他们看故事，而且也不再使用英文做标示，全部都用片假名来让他们容易阅读。

冈本：的确是，就连标题都从英文变成了片假名呢。

名越：还有我们也听到了存储点不够多的意见，所以也将其增加了。而团体游戏也从前作的6种一口气倍增为12种。我们事前预想过大抵上什么样系统的团体游戏会受到欢迎，再由我们自己选择有自信的项目加进去。总之，作为一款将一大堆控制器接在主机上让一群人来玩的游戏，它是最有趣的，这就是我们想要表达给玩家知道的。

冈本：总觉得SEGA公司有了某些变化呢！



↑这二位的人气都不低。

可以看到SEGA变革的远景 由再生到发展

冈本：与其说是SEGA公司变了，不如说是进入为了再生而寻求改变的时期吧？

名越：现在可以说是总算抵达把想要改变的构图画出来的阶段。关于这一点或许说法是因人而异的，但我认为好不容易总算能够站在起跑点上了。这幅“构图”要呈现在各位玩家的面前，大概得等到2~3年后的游戏发售时吧。

冈本：SEGA员工都理解了这一点。之后就是该如何把它传达给各位玩家，这是最重要的。

名越：为了这个目的，我们提出了许多的计划。不过，如果是以前的SEGA，对于开始一件事的目标时期是各自做自己的考量的，但现在则变成了经营方面全体都会将念头放在同一时期，这是改变最大的地方。所谓的“开发主导型”是SEGA现在当作目标的经营形态，不过一直到不久之前都还是“任性开发型”呢。

冈本：那真是很好的讲法，非常容易了解。



这回仍然是冈本吉起先生主持对谈，而嘉宾就是现任AMUSEMENTVISION社长的名越稔洋先生。在对谈中，他一直对冈本先生的发言抱有奇妙的警戒心，是因为有弱点被抓住的关系吗？看起来似乎是一位拥有无数“武勇传奇”的人物喔……。

名越稔洋先生 Nagoshi Toshihiro

名越社长身材高大又一脸严肃，不过却是个直爽又淘气的人！

名越：而今后是“行销开发”，因此必须做出能让商品卖得更好的结构。之所以要分公司化，也是因为要把比重多放在这个部分。我们觉得这是一个好机会。

冈本：或许增强与SEGA本体的联系会更好吧。

名越：开发子公司要全体同心协力，让SEGA本体的股价上涨，也就是让经营变得更好，必须要这样来做行销。像这样的崭新构图我们会在这一期内做出来。



冈本：总觉得当您提到经营相关的话题时，都会显露出一脸辛劳的样子呢（笑）。

名越：因为我们还处在组合的中途而已。不只是要画出一幅了不起的构图，还必须要让全体职员能够一起为了这个目标而行动。

冈本：不过真是太好了，看到SEGA的各位如此讲述明朗的未来，我也是很高兴的呢。

名越：是的，最终就是要取决于各位玩家了。因此在制作方面会有各式各样的疑问，像是“游戏有必要出这么多吗？”，或是“核心玩家的意见该采用到什么程度会比较好呢？”之类的。虽然有各式各样的人提出他们的意见，不过大家想讲的事情应该是相似的。

冈本：一年之间推出好几千套游戏的今日业界，确实是有些奇怪呢。

缓慢但确实地引发猴子热潮 “猴子球”的未来？

冈本：“超级猴子球2”是以多少套的销量为目标呢？

名越：以先行发售的北美版的情况来说，并不是从一开始就“碰”地一声一口气大卖，而是以平缓的步调一直持续销售着。但是，因为它在北美洲是在感恩节与圣诞节卖得很好的游戏，所以就长远的眼光来看我想今后也会成长很多。而日本因为前作“超级猴子球”突破了10万套，所以这一次就是以大约相同、甚至在其之上做为目标。

冈本：这只猴子，我曾听说它将成为SEGA公司的新吉祥人物般角色这种事耶。

名越：是啊，因为有这种打算，所以我们也会推出更多有“艾艾”登场的游戏唷。不过说到是否跟“猴子球”属于同类型的作品……虽然计划是已经制订了，不过现在还是秘密（笑）。

每天思考着街机业的现状，以及崭新游戏的可能性

为什么游乐场会变成严苛的市场环境呢？

冈本：名越先生之前一直都在大型电玩领域中工作吧。这几年真是相当辛苦呢。

名越：的确是，现在是相当难熬的时期。

冈本：CAPCOM在这方面已经几乎全部撤退了，不过是在思考过“为何会这么严苛呢？有没有突破的策略呢？”之后才决定停止的。虽然我们在“街霸Ⅱ”系列曾经大赚一笔过，但是在培育出新世代的玩家之前，格斗ACT这个类型本身就被厂商之间无意义的竞争给搞烂了。而且以往大型电玩的卖点之一“跟家用主机间的性能差别”现在也没有了。因此虽然SEGA朝向体感游戏等大型特殊机台发展，但普通的游戏就非常严苛。然后，连“铁骑”这样的游戏都以家用主机专用的形式推出，所以就算不去游乐场也能玩到特殊机台的游戏了。那么，还要让玩家在游乐场玩什么呢？真要说的话，就只有像“抓娃娃机”这样的奖品机台了，CAPCOM并没有制造那种机器的技术，所以才决定不再做大型电玩。

名越：说到游乐场里最能够赚钱的地方，恐怕就是设置在入口附近的抓娃娃机，以及像“桑巴阿明哥”那样的音乐游戏了。一般的街机机台虽然是相当严苛，不过只要做出好游戏的话，或许状况又会有所改变吧。

电影跟游戏 相反的两个共通点到底是？

冈本：名越先生在大学时代读的是电影，到现在也一直看了很多部，以前您是想要制作电影的吧？

名越：不，就算是现在，只要能够做的话我还是想做的。虽然没有做过就是了。

冈本：电影跟游戏绝对是不同的东西，不过您不觉得两者有相似之处吗？是不是有什么根本上的东西是一样的呢？

名越：虽然电影跟游戏是方向完全相反的东西，电影是由他们讲故事给你听，而游戏则是由玩家这边主动进行的。然而它们的中心都在同一处，这一点是能用感觉捕捉住的吧。

8.8元 超值圣诞大餐！

全彩杂志+VCD+CD+大幅海报

让更多的读者都能品尝到“点心”

12月20日发行

别忘了，不后悔



详细曲目

- 惑星可尼利亚 ◆ 热带公园
- 神殿～绝境 ◆ 马里奥医生
- GC大乱斗原创曲 ◆ 梦之泉
- 口袋妖怪melody ◆ GC大乱斗开场曲
- 惑星贝诺姆 ◆ 耀奇物语
- 布林斯塔深处 ◆ 经典旋律联奏
- 火炎纹章 ◆ 星之卡比 ◆ 彩虹路

邮购地址：北京6129信箱 发行部（请勿写私人收款） 邮编：100061 联系电话：010-64472177



电子游戏软件 GAME SOFTWARE
Vol.103
主办单位:中国科协工程学会联合会
地址:北京6129信箱 邮编:100061
E-mail:vgame@public.bta.net.cn
制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187
发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
版权声明:本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字,图片稿件,本刊概不承担任何连带责任。
印刷:北京新华印刷厂
订阅:全国各地邮局 邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价 8.4 元

ISSN 1006-5032

02>

9 771006 503000

邮发代号:82-648 统一刊号:CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2003年第2期 总第103期
电子游戏软件杂志社版权所有,翻印必究